

Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de
Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2 y Kurushi
¡SORTEO ESCALOFRIANTE!
10 JUEGOS COMPLETOS NIGHTMARE CREATURES
Edición Oficial Española
PlayStation™
Magazine Número 10
DE GOLPE Y PORRAZO
PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL BEAT 'EM UP
SABIDURÍA ORIENTAL
PREPÁRATE PARA UN ALUD DE JUEGOS JAPONESES
ADEMÁS:
STREET FIGHTER EX
FORMULA KARTS
OVERBOARD!
THE LOST WORLD
ediciones zinco Multimedia
PaRappa The Rapper
LLEGA LA MARCHA A PLAYSTATION
ANÁLISIS:
PARAPPA THE RAPPER
ALL STAR SOCCER
TEST DRIVE: OFF ROAD
BALLBLAZER
XEVIOUS 3D
RAY STORM
NAMCO MUSEUM VOL 4
La revista PlayStation más vendida del mundo
00010
8 414090 112772

Editorial

En la redacción de *PSM* todavía vamos en manga corta, pero ya hemos puesto un abeto engalanado, y es que la campaña navideña se puede dar por iniciada. A partir del número que viene, cuando publiquemos un *PlayTest* y una demo de *F1 '97*, *PSM* será la atalaya desde donde podrás contemplar la guerra descarnada entre los aspirantes a «Juego de las Navidades». Hasta febrero no se conocerá el vencedor, pero confiamos en que prevalecerán los juegos en razón de su calidad y no de su promoción en prensa especializada poco exigente.

Y hablando de márketing, en la feria ETCS celebrada el mes pasado en Londres, las compañías editoras andaban a la greña para atraer la atención de los periodistas con *stands* que competían en espectacularidad. Sony (léase *Final Fantasy VII*, *G-Police, PaRappa The Rapper*, *Crash Bandicoot 2*, *Formula 1* etc.) se llevó la palma en la muestra europea, pero hará bien en esperar unas semanas antes de lanzar las campanas al vuelo, porque *Tomb Raider 2*, *Oddworld*, *C&C Red Alert* y *Street Fighter EX* venderán cara su piel.

No será quien firma estas líneas el que se aventure a pronosticar un ganador, ni ahora ni el mes que viene, cuando Empar Revert se convierta en la nueva directora de *PlayStation Magazine*. Bajo su timón, esta revista que tanto quiero —y para la que seguiré colaborando desde Inglaterra— sólo puede ir a mejor. Mucha suerte, colega.

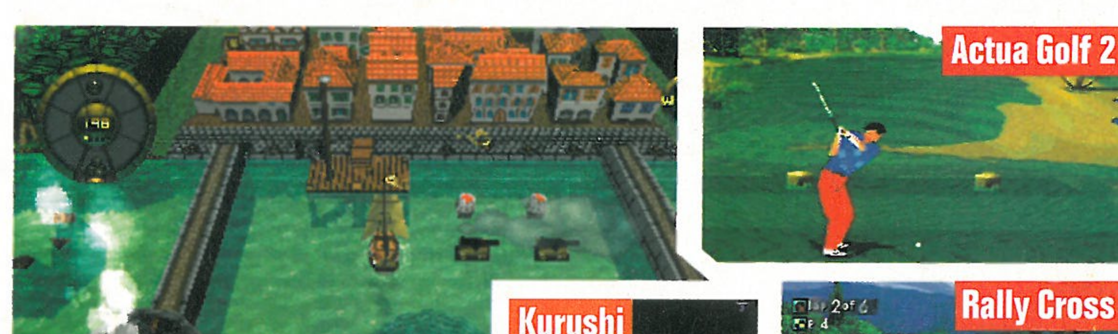
Sergio Arteaga
Director

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

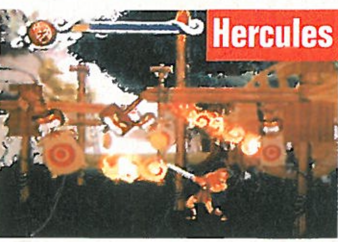




Empieza este otoño en forma. Saluda al Sol con los ejercicios de musculación que propone *Hercules*. Pero, ¿de qué sirve un cuerpo bello gobernado por una cabeza hueca? ¡Nada, a pensar con los puzzles de *Kurushi!* Luego mide tus reflejos con *Rally Cross* y tu pulso con *Actua Golf 2*. ¿Qué tal un poco de natación? Pues tírate por la borda con *Overboard!*







Overboard! — **Jugable**
El único juego «pirata» que estamos dispuestos a defender a capa y espada.

Rally Cross — **Jugable**
Salte de la pista en este desafiante juego de carreras de Sony.

Actua Golf 2 — **Jugable**
Eagles, albatros, bogies... Conviértete en todo un Tiger Woods.

Kurushi — **Jugable**
Endemoniadamente difícil y diabólicamente adictivo. Así es el primer rompecabezas en exclusiva para PlayStation.

Hercules — **Vídeo**
Disney combina el estilo de *Crash Bandicoot* y la mitología griega en su última creación para PlayStation.

Sumario

PlayStation Magazine 10 **Octubre 1997**

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **M.ª Jesús Querol**
Webmaster: **Pilar Sans (psans@zinco.es)**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Miguel Ángel Escobar y Luis Guillén

Colaboradores:
Víctor M. Dasilva, Irina Escribano, Asunción Guasch, Nacho Hernández, Arnau Marín, Albert Nova, Pilar Orero, Mariana Orozco, Empar Revert, Carlos Robles, Mónica Samarra y Javier Vico
Corrección: Carmen Arias y Marcos Poquet

Dirección editorial
Director gerente: **Alberto Torres**
Director de producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director editorial: **Alfred Comín**
Director técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Directora: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15, planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Avda. de Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Francisco Morales**

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

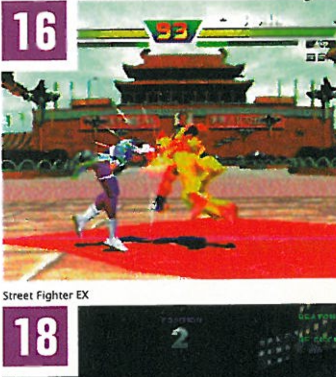
Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.° 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo México D.F. Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable Maria Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)
31 de octubre de1997

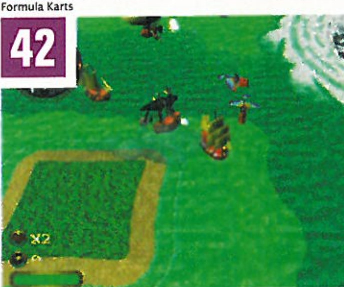




Street Fighter EX



Formula Karts



Overboard!

PRIMER CONTACTO

PREPLAY



PaRappa The Rapper







The Lost World



Ray Storm



Toshinden 3

PLAYTEST









REPORTAJES



SECCIONES



Se acerca el nuevo Millennium

La vida artificial llega a PlayStation



Los más vendidos

1. **El mundo perdido** 7.490 (Dreamworks Inter)
2. **V-Rally** 7.490 (Infogrames)
3. **Warcaraft II** 7.990 (Blizard)
4. **Resident Evil** 5.490 (Capcom)
5. **Tomb Raider** 9.990 (Eidos Interactive)
6. **Real Bout Fatal Fury** 6.490 (Sony)
7. **Ray Storm** 6.990 (Sony)
8. **Syndicate Wars** 7.990 (Bullfrog Product)
9. **Namco Museum Vol IV** 6.490 (Namco)
10. **Rage Racer** 6.990 (Namco)

Fuente: Centro Mail (902) 17 18 19
*Todos los precios están en pesetas (IVA incluido).

1



2

La compañía Millennium, codificadora de *MediEvil* [1], se ha puesto manos a la obra en el desarrollo de juegos para PlayStation con vida artificial al estilo de *Creatures* [2], el famoso título para PC.

La división europea de Sony quiere ir a la vanguardia de la edición de juegos de próxima generación y para lograrlo está invirtiendo en la compañía de desarrollo británica Millennium. La filial europea del gigante multinacional trabajará en estrecha colaboración con los codificadores británicos para la creación de un nuevo género de «juegos emocionalmente interactivos». Millennium, últimamente muy ocupada con *MediEvil*, se dedicará en exclusiva a PlayStation y su equipo compuesto por 52 personas constituirá la plantilla del estudio de Sony en Cambridge.

Además de proporcionar «contenido emocional» a los juegos, los responsables de *MediEvil* ayudarán a desarrollar vida artificial para PlayStation. Cyberlife Technology Ltd, una compañía propiedad del cofundador de Millennium, Michael Hyward, también ha sido invitada a participar en este proyecto.

La empresa de Hyward está especializada en hacer que los videojuegos alcancen el máximo parecido con la realidad. Este hecho supone procurar a los personajes artificiales la facultad de aprender de su entorno virtual y dotarles de personalidades susceptibles de manifestar reacciones emocionales. Cyberlife es famosa por su rompedor título para PC *Creatures*.

Aunque no es probable que este juego se edite para PlayStation, sus elementos de reproducción genética y creación de personajes formarán parte de los programas más innovadores de Sony.

Chris Deering, presidente de Sony Europa, cree que ésta es una gran oportunidad. «El equipo de Millennium nos ha dejado impresionados desde el primer momento por su dedicación y aptitud para el desarrollo en PlayStation.»

Deering reconoció que «esta adquisición fortalecerá la posición de Europa en el desarrollo de juegos para la plataforma de Sony». La incorporación de Millennium da argumentos a los que señalan que la agenda oculta de Sony incluye el propósito de innovar y explorar nuevos caminos en la producción de software para PlayStation. De ahí que aliente a empresas asociadas a que rompan moldes y huyan de fórmulas archiconocidas. Esperamos con impaciencia los primeros frutos de esta apuesta por la audacia.

El ECTS se rinde a PlayStation

Londres acogió la gran feria europea de juegos

El pasado septiembre *PlayStation Magazine* acudió un año más a su cita con el Entertainment Computer Trade Show (ECTS), la muestra de software de entretenimiento más importante de Europa, celebrada esta vez en Londres. En esta edición, editores y desarrolladores mostraron sus mejores productos e hicieron públicos sus planes de lanzamiento. El balance de la feria no puede ser más positivo: la industria PlayStation vive un período de esplendor.

Parappa the Rapper, *Final Fantasy VII* y *G-Police* brillaron con luz propia en el psicodélico *stand* de Sony PlayStation. Se rumorea que Lara Croft no puede conciliar el sueño desde que la multinacional anunció que las Spice Girls serán las protagonistas de *Spice World*, una aventura rebosante de vídeos, canciones, entrevistas y números de baile. Sony nos dijo que el picante juego saldría en Navidades a un precio especial.

Psygnosis exhibió, entre otros, *Formula 1* y *Rascal*, y anunció el lanzamiento en la primavera de 1988 de *Respect Inc*, un juego 3-D ambientado en los días de la Ley Seca, con mafiosos incluidos.

Por cortesía de Virgin, nos embriagamos con imágenes de *Resident Evil 2* y de *Beast*, un juego de lucha muy innovador cuyos guerreros poligonales tienen la facultad de transformarse en otros personajes durante el transcurso de los combates. Gremlin nos dijo que quiere lanzar a principios del año que viene un *shoot ´em up* basado en *Men in Black*, la película protagonizada por Will Smith, Tommy Lee Jones y Linda Fiorentino. Entretanto, Gremlin espera que salga a la venta *Buggy*, un juego de coches dirigidos por radiocontrol con fondos futuristas 3-D.

Acclaim aspira a alcanzar la cima de la simulación con *Constructor*, cuya acción se basa en alternar la batalla de estrategia con la gestión e implementación de recursos energéticos e infraestructuras (edificios, plataformas petrolíferas, etc.)

Dreamworks, la compañía de Spielberg, Geffen y Katzenberg, lanzará *Skull Monkeys*, un título de plataformas con el protagonista de *Neverhood*. *Jersey Devil*, de Ocean, es otro título que intentará hacerse un hueco entre la oferta de juegos de estilo *cartoon*. Según los codificadores, se lo puede equiparar a *Mario 64* por calidad de imagen y jugabilidad. *Gex 2: Enter the Gecko* y la segunda parte de *Pandemonium*, ambos de Crystal Dynamics, volvieron a sorprendernos gratamente, como ya hicieran en la E3 de Atlanta.

El *stand* de Konami nos dejó helados. Decorado con motivos invernales, en él se exponían esquiadores de todos los tamaños y materiales (plástico, hielo y carne y hueso). La excusa para este ingenioso montaje era la presentación de un paquete de deportes de hielo y nieve, la versión en consola de los Juegos Olímpicos de Invierno Nagano 98. También exhibió *Midnight Run* —cuyo lanzamiento está programado para estas Navidades— y los *shoot 'em up Lethal Enforcers* y *Metal Gear*, que aparecerán el año que viene. Confirmada la llegada de *Castlevania — Dracula X* a finales de este mes, seguimos sin saber si Konami distribuirá en España *Poy-Poy*, un juego de lucha 3-D que ha cosechado un gran éxito en Japón.



Prueba de agudeza visual: averigua en 5 segundos si PlayStation estaba presente en el ECTS.

PSM atraca en Sevilla

Convocatoria de clubs PlayStation

En nuestra búsqueda incansable de clubs PlayStation españoles, este mes la caravana de *PSM* ha hecho una parada en Sevilla. Bueno, lo de caravana es una fantasmada: no nos hemos movido de nuestra lúgubre redacción, donde trabajamos hacinados bajo la luz trémula de una única bombilla de 5 vatios. Pero no importa, porque hemos colgado unos cuantos pósters y esto parece Sevilla en la Feria de abril.

Lo cierto es que nos hemos puesto en contacto con el Club Pro-PlayStation de Sevilla. Su presidente, Manuel Mora Garasa, nos ha contado que el club tiene ocho miembros, con edades comprendidas entre los 17 y 21 años. Su repertorio de actividades incluye la organización de torneos y debates sobre el mundo PlayStation y el intercambio de trucos y juegos. El Club Pro-PlayStation abre sus puertas de par en par a cuantos quieran contribuir a sacar adelante toda suerte de iniciativas. Si eres el socio entusiasta que están buscando, escribe a:



Uno de los momentos de exaltación del presidente del club cuando alguien pone en duda la superioridad de la PlayStation sobre las otras consolas.



Una lectura muy amena.

CLUB PRO-PLAYSTATION
Urb. Al- Hami, 116
41020 Sevilla
Correo electrónico:
b003627803@abonados.cplus.es
(en «Asunto», escribir Javier Fernández).

DESDE ESTADOS UNIDOS

Estaba claro que la afición de los estadounidenses a los deportes iba a dejar huella en el mundo PlayStation. Así nos lo confirma en su crónica nuestro corresponsal en Sony.

«¿Tiene algún problema con el béisbol? Pues márchese a Noruega.» Así reza el último *spot* televisivo de Nike en Estados Unidos, poniendo de manifiesto la insondable pasión de los estadounidenses por los deportes. Esta obsesión ha llegado inevitablemente al mundo PlayStation, donde Sony se ha propuesto dejar atrás a sus rivales en la creación de juegos deportivos. Una vez más, el gigante multinacional ha localizado un sector de mercado muy rentable y ha movilizado sus recursos en consecuencia. Con sede en la espléndida ciudad de San Diego, Sony Interactive Studios materializa la aspiración irreductible de la compañía a acabar con el reinado deportivo de EA, Konami y Sega. Esos chicos del otro lado del charco están locos por el deporte. Todos compran bonos de temporada para ver los partidos de los Chargers (fútbol americano) y de los Padres (béisbol). A la hora del almuerzo aprovechan para jugar un rato al críquet. Y en las reuniones con los amigos hablan de deporte, deporte, deporte... Su misión es tomar buena nota de lo que pasa en cada partido para luego crear grandes juegos.

Si te parece que exageramos échale un vistazo a *NFL GameDay '98* y sabrás de lo que estamos hablando. Junto con los títulos de baloncesto, los de rugby son los mejores juegos deportivos que hay para PlayStation y es posible que *NFL GameDay '98* sea el más extraordinario de todos.

Los títulos de la serie *NFL GameDay* se han mostrado siempre competentes, destacando sobre todo por su excelente inteligencia artificial y rigurosas estadísticas de los equipos más importantes. Los estadios ofrecen todo tipo de detalles, desde los entrenadores y el personal de los equipos en la línea lateral hasta los cámaras, cada uno con su animación específica. Los jugadores poligonales (que no *sprites*, menos mal) se mueven de fábula antes y después de golpear la pelota (por ejemplo, cuando el medio pasa el esférico al defensa). Con el uso del multitap y la inclusión de una modalidad para varios jugadores, este juego hará temblar los pads de media Europa cuando aparezca este próximo otoño.

Y ahora hablemos del béisbol, uno de los deportes más bonitos que nunca haya creado el hombre. *MLB '98* incluirá todo tipo de opciones, como personalización, intercambio y estadísticas de los jugadores. Los miembros de los equipos también podrán adoptar posturas muy fotogénicas que incluyen múltiples posiciones de bateo y distintos movimientos en aspa del brazo antes de lanzar la pelota. *MLB '98* empleará un motor de juego 3-D con jugadores poligonales de movimientos en tiempo real.

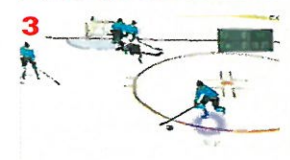
Mientras tanto, *NHL Face Off '98* podría convertirse en el juego más esperado para los amantes del hockey. Jugarás la liguilla de la Stanley Cup, en la que deberás competir contra 26 equipos de hockey completos. En cuanto a la jugabilidad, *Face Off '98* repite la técnica registrada de pase con icono, en virtud de la cual los pases y la colocación del disco son muy precisos. Si recuerdas la primera entrega, los pases del disco pecaban de excesiva exactitud, hasta el punto de que marcar un tanto al ordenador resultaba demasiado fácil. La inteligencia artificial ha sido mejorada para evitar esta pequeña imperfección. Comparados con los de la versión del año pasado, los gráficos de *Face Off '98* son maravillosos. Los jugadores poligonales se mueven como auténticos profesionales del hockey sobre hielo. Los estadios, que tienen un aspecto realista y una excelente sonoridad, incluyen todo tipo de detalles, desde los reflejos de las luces del techo hasta el ruido del público.

NBA Shoot Out es otro de los juegos que ha vuelto a la escena con nuevas estadísticas y jugadores e incluso mejores gráficos. Pueden participar hasta ocho jugadores humanos. Como cabe esperar de una licencia de la *NBA Players Association*, la gran mayoría de sus jugadores está presente en el juego, con la excepción destacada de alguna súper estrella como Michael Jordan. Resulta más fácil moverse por entre los hombres en la cancha que en la versión anterior y la técnica de pases (similar a la de *Face Off*) es otro punto en su favor.

Pero cuando se trata de juegos de fútbol, no nos sorprende que Estados Unidos confirme una vez más su inclinación al despropósito. *FIFA*, de la división canadiense de EA, era bastante mediocre y la única esperanza la aporta la licencia MLS de BMG, de próximo lanzamiento. Confiamos en que sea mejor que la selección nacional de Estados Unidos, incapaz de ganar a equipos de minúsculas islas caribeñas.

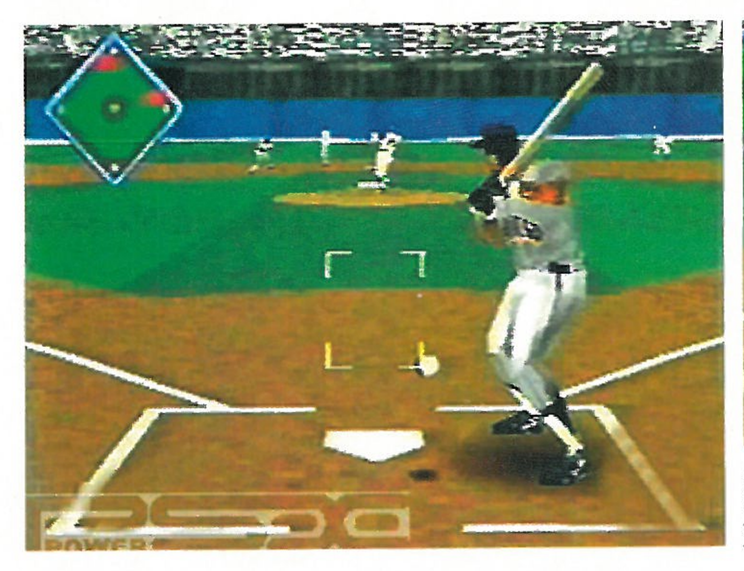








[1, 2] *NFL GameDay '98*. No estamos muy seguros de qué tiene de deporte recorrer un campo arriba y abajo durante 30 segundos cargando con todas esas protecciones. [3, 4] *NHL Face Off '98*. Parece que a los editores les falta originalidad a la hora de dar título a los juegos deportivos.

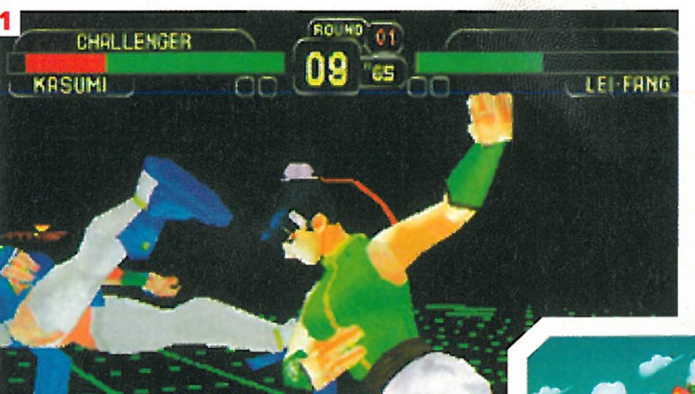




[1] *MLB '97*. MLB son las siglas de *Major League Baseball*. [2] Los excelentes gráficos y los jugadores poligonales pueden hacer de éste un juego excepcional.

DESDE JAPÓN

Los pitidos agónicos de sus famélicos Tamagotchis no aguijonean la conciencia de nuestro corresponsal en el monte Fuji, que prefiere investigar sobre lo último de Namco y Squaresoft.



[1] El nuevo *beat 'em up* de Tecmo, *Dead or Alive*. [2, 3] Juego de aventuras con extraño título *R?MJ Mystery Hospital*. [4] *Einhander*, el *shoot 'em up* de Squaresoft, intrigante y siniestro. [5] Aventuras de dibujos animados en *Kaze No Klonoa*. [6] *Gradius Gaiden*.









K*aze No Klonoa* (*Door to Phantomile*), de Namco, es la última novedad en juegos de plataformas de lanzamiento inminente en Japón. Klonoa, el protagonista, es un chico de aspecto peculiar: tiene alas, una característica usual, sino esencial, entre los habitantes de su hogar, la Ciudad del Viento. El argumento del juego se centra en su búsqueda de la legendaria tierra de Phantomile, que se rumorea existió hace miles de años. Para lograr su objetivo Klonoa cuenta con la ayuda de Huppi, un ser que parece salido de un cuento de hadas, y de un anillo mágico con el que puede hacer frente a los enemigos con que tropieza en su odisea.

Aunque la perspectiva de cámara y los fondos se combinan para dar una sensación tridimensional, la jugabilidad de *Kaze No Klonoa* es en gran parte 2-D. Se trata de una decisión meditada de Namco, que se ha unido a la creencia de que los juegos de plataformas 2-D son más fáciles de jugar y más intuitivos. La cámara sigue a Klonoa a través de seis mundos sorprendentes —divididos en 12 etapas— y cambia los ángulos para seguir apropiadamente la acción en pantalla. *Kaze No Klonoa* supone una ruptura con los planteamientos habituales de Namco, ya que es su primer título de plataformas en muchos años.

Mientras tanto, Konami ha lanzado un *shoot 'em up* de *scroll* horizontal llamado *Gradius Gaiden*. La trama se desarrolla varios siglos después de la historia de *Gradius III* y presenta una nueva generación de alienígenas con aviesas intenciones. Los desarrolladores han dado nuevos bríos a esta vieja serie incorporando numerosos efectos PlayStation, como son el *zoom*, la rotación y la deformación, y diseñando nueve etapas inéditas, cada una de ellas dividida en dos partes con un jefe intermedio. Konami también ha mantenido el sistema de *bonus* secretos de la antigua versión MSX. La acción de *Gradius* discurre en un entorno 2-D y, aunque las primeras etapas parecen muy simples y de diseño muy tosco, a medida que avanzas encuentras algunos gráficos de un colorido espectacular.

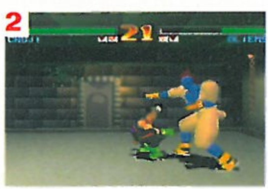
Este otoño sale al mercado de PlayStation *Dead or Alive*, el juego de lucha de Tecmo cuya versión arcade apareció en la Model 2, de Sega. Aunque, al igual que en *Virtua Fighter*, los combates se desarrollan en distintas arenas, Tecmo también ha previsto una «zona de peligro» alrededor de cada una. La idea es que el jugador utilice todas las técnicas disponibles para lanzar a su enemigo a esta zona, con objeto de que la explosión desencadenada le inflija un daño severo. Los fabricantes han aprovechado al máximo las técnicas de captura de movimiento a fin de asegurar la fluidez en las acciones de los personajes. Aunque el entorno del juego consta de una simple cuadrícula verde, los fondos prometen ser fabulosos e incluirán personajes de aspecto mucho más sofisticado que los de la versión Model 2.

Squaresoft está a punto de lanzar su primer *shoot 'em up* de *scroll*, horizontal titulado *Einhander*. La partida es ininterrumpida, sin pausa entre etapas o cambios de escena (la carga se efectúa en el transcurso del juego). En este título las palabras clave son «luces» y «cámara». Los fondos son de una oscuridad siniestra (se han aprovechado al máximo las luces de búsqueda) y los edificios están iluminados mediante luces de neón. El juego tiene el estilo inconfundible de Squaresoft: los gráficos son maravillosos y los fondos parecen reales y tienen un aire cinematográfico, como en *Final Fantasy VII*.

R?MJ Mystery Hospital, el juego de aventuras de extraño título creado por Bandai, debería llegar a las tiendas este invierno. La acción transcurre en un entorno 3-D y el jugador debe conseguir que su protagonista, Hajime, escape de un hospital resolviendo una serie de rompecabezas y misterios. El control se ejerce con cinco botones del joypad, cada uno de los cuales corresponde a un sentido corporal (vista, olfato, etc.) y puedes seleccionar diferentes elementos, como mapas o detectores de virus. *R?MJ* tiene diferentes desenlaces. No parecía posible que la misma compañía que produjo dudosos juegos de robots, *Dragon-Ball*, los Power-Ranger o los inefables Tamagotchi, nos pudiera obsequiar algún día con unos gráficos tan impresionantes, pero lo cierto es que, con *R?MJ*, Bandai por fin ha conseguido crear un título de aventuras que tiene un aspecto imponente.

La otra gran noticia del mes ha sido la tercera ceremonia de entrega de los Premios PlayStation patrocinados un año más por Sony. Después de una presentación espectacular a cargo de tambores tradicionales japoneses, Sony premió los 13 títulos siguientes: Más de 3 millones de unidades vendidas, *Final Fantasy VII*; Más de 1 millón de unidades vendidas, *Biohazard (Resident Evil)*; Más de 500.000 unidades vendidas, *Tokimeki Memorial :Forever with you* (Konami), *Tobal No. 1* (Squaresoft), *Street Fighter Zero 2* (Capcom), *Arc the Lad 2* (SCE), *Puyo Puyo Tsu* (Compile), *Rage Racer* (Namco), *PaRappa The Rapper* (SCE), *Crash Bandicoot* (SCE), *Soul Edge* (Namco), *Shin-Super Robot Taisen* (Banpresto) y *iQ* (SCE).





Los ganadores de los premios Sony: [1] El esperado *Final Fantasy VII* y [2] *Tobal No. 1*.

PlayStation: el antídoto contra la flema

El juez Dredd, disputas entre familias mafiosas, guerra estratégica... Los fabricantes británicos tocan cualquier tema con tal de mantener el liderazgo europeo en la producción de software para PlayStation.

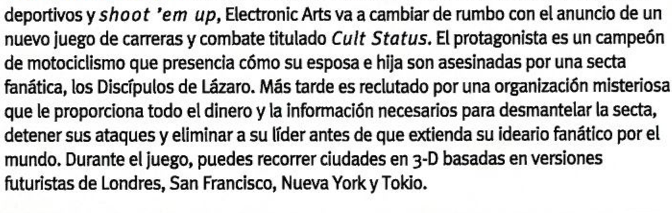




Sheffield: Gremlin Interactive lanzará dos nuevos títulos antes de Navidad. Por un lado está *Buggy*, un juego de carreras donde puedes elegir entre varios buggies teledirigidos que corren por 16 circuitos. El programa presenta gran variedad de coches, una opción de pantalla dividida y otra multijugador. Pero quizás la propuesta más interesante es *Judge Dredd*, un *shoot 'em up* con pistola que, además de usar una licencia oficial, pone en acción personajes poligonales que se desenvuelven en un fondo prerrenderizado. La primera versión no acabó de funcionar con la GunCon de Namco, pero es de esperar que para cuando el juego esté en la calle, Gremlin haya puesto remedio a esta limitación.







Berkshire: Tras haberse dedicado los últimos meses a editar simuladores deportivos y *shoot 'em up*, Electronic Arts va a cambiar de rumbo con el anuncio de un nuevo juego de carreras y combate titulado *Cult Status*. El protagonista es un campeón de motociclismo que presencia cómo su esposa e hija son asesinadas por una secta fanática, los Discípulos de Lázaro. Más tarde es reclutado por una organización misteriosa que le proporciona todo el dinero y la información necesarios para desmantelar la secta, detener sus ataques y eliminar a su líder antes de que extienda su ideario fanático por el mundo. Durante el juego, puedes recorrer ciudades en 3-D basadas en versiones futuristas de Londres, San Francisco, Nueva York y Tokio.







Cambridge: Millenium, la compañía de software británica responsable de éxitos como los juegos *James Pond*, acaba de ser adquirida por Sony como parte de su apuesta continua en favor del incremento de la calidad de los programas para PlayStation. Durante la operación, Chris Deering, presidente de Sony en Gran Bretaña, afirmó: «Desde sus principios, los equipos Millenium nos han impresionado por su dedicación y dominio de nuestro formato y estamos convencidos de que esta adquisición asegurará la buena marcha del desarrollo de juegos para PlayStation en Europa». *MediEvil*, el escalofriante juego de plataformas de Millenium, saldrá a la venta en noviembre.







Surrey: Hasta la fecha, Mindscape no ha conseguido ningún éxito destacable en el mercado PlayStation y la compañía se ha propuesto cambiar este historial con la edición este otoño de dos nuevos juegos. El primero es *Supersonic Racers II XS*, la continuación del divertido *Supersonic Racers*, seguidor del estilo *MicroMachines*. El otro es una buena noticia para los amantes de los juegos de rol, ya que se trata de la segunda parte de *Warhammer*, el festival de hachazos. *Dark Omen*: *Warhammer 2* saldrá alrededor de Navidad.

Londres: Soborno, corrupción e intimidación, los ingredientes perfectos para un juego maravilloso. Así lo cree Pure Entertainment. En su nuevo juego, *Respect Inc*, interpretas a un siciliano —¡qué recurso al tópico tan insultante!— que llega a los muelles de Elmer City dispuesto a levantar su propio imperio del crimen calle a calle. Cuantas más calles controlas, más dinero consigues; cuanto más dinero, mejores son los trajes que puedes comprar; cuanto mejores sean éstos, mayor respeto consigues y así sucesivamente. Por desgracia, Spatz, el capo local, no te va a poner las cosas tan fáciles y manda a su gorila, Bugsy, para que ponga fin a tus aspiraciones. *Respect Inc* es tal vez el primer juego que incluye una banda sonora de jazz y utiliza la tecnología Animorphix de Pure, que dota a los personajes 3-D de un aspecto muy realista. Los jugadores luchan uno contra otro utilizando desde una pistola Tommy hasta pieles de plátano para escenas resbaladizas. *Respect Inc* aparecerá hacia finales de año.


"Los blancos no saben rapear"
"¿Quién quiere apostar?"
PaRappa The Rapper
Aprende todos los secretos del rap
Todo el PODER en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
SONY
PlayStation
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Estados Unidos: Al despertar te das cuenta de que te han cortado el brazo izquierdo y te lo han sustituido por un cañón enorme. No, no es un sueño; se trata del último juego de ASC games, los fabricantes de Connecticut. El protagonista, John Cain, está atrapado en el futuro. Acción y plataformas se combinan dando lugar a un juego de tiros en el que miras de ajustarle las cuentas a quienes te han infligido semejante carnicería. El nuevo programa de ASC games promete ser un juego interesante, así que en el próximo número te informaremos con más detalle.

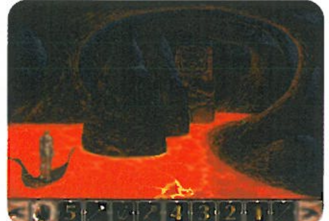
Mientras tanto, los fans de la serie pronto podrán deleitarse con las aventuras de sus héroes en una nueva novela gráfica titulada Knightstone. La historia combinará los argumentos de los tres juegos de arcade e incluirá todos los luchadores. Escrita por John Aim, con gráficos creados por W. McDaniel y A. Madison, la serie tendrá un fuerte acento *manga*. Los interesados deben contactar con su tienda de cómics especializada.

Francia: No contenta con haber arrasado en taquilla, la obra de Luc Besson se prepara para convertirse en un juego para PlayStation. Kalisto, la compañía con sede en Burdeos, tiene intención de lanzar a finales de año *El quinto elemento*. En el programa podrás dirigir a Korben Dallas o a Leeloo en su incomprensible empeño en salvar el mundo de la destrucción total. El juego repetirá la trama de la película, con 15 niveles que incluyen Nueva York en el año 2413 y Phloston Paradise. Además, habrá un montón de malhechores que eliminar mediante combates cuerpo a cuerpo o con armas.

El mundo PlayStation

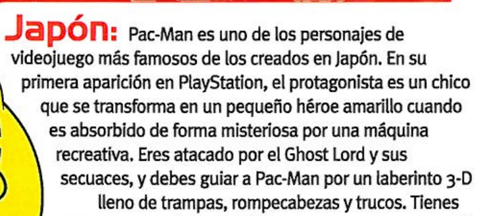
Este mes *PSM* visita Holanda, experimenta con *El quinto elemento* y se viste de chambelán para anunciar la llegada de Pac-Man a la fiesta PlayStation.





Holanda: A menudo tenemos noticias de proyectos firmados por equipos franceses o alemanes, pero nunca por holandeses, así que nos sorprendió bastante recibir una carpeta de prensa de Project 2 Interactive donde nos ponían al corriente de sus últimas creaciones. La primera de ellas es una aventura arcade en alta resolución en la que interpretas a un periodista que recorre enclaves míticos como Stonehenge y la Isla de Pascua en busca de un arqueólogo perdido. La segunda propuesta se titula *Sign of The Sun*, cuya trama te enfrenta a los Firones, los moradores del Sol, que pretenden destruir la Tierra. Esperemos que el juego sea mejor que el argumento...

Japón: Pac-Man es uno de los personajes de videojuego más famosos de los creados en Japón. En su primera aparición en PlayStation, el protagonista es un chico que se transforma en un pequeño héroe amarillo cuando es absorbido de forma misteriosa por una máquina recreativa. Eres atacado por el Ghost Lord y sus secuaces, y debes guiar a Pac-Man por un laberinto 3-D lleno de trampas, rompecabezas y trucos. Tienes poderes fantásticos nuevos, como un rodillo mágico que permite a Pac convertirse en una pelota y atacar a sus enemigos como si fuera un boliche. El lanzamiento de este programa de 50 niveles será en 1998.







PORTADA EXTRANJERA

Un vistazo a lo que cuentan nuestros amigos del extranjero. En esta ocasión os presentamos las ediciones italiana, francesa y griega de *PSM*.



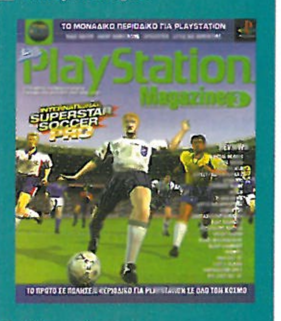
Italia

La portada italiana incluye el best-seller *V-Rally*. Esperemos que los italianos puedan encontrar fácilmente el juego de Infogrames en las tiendas. Este verano, en España, era imposible hacerse con un ejemplar.



Francia

Una revista bien hecha, con abundancia de capturas de pantalla y reportajes interesantes. Tienen una sección donde interrogan a famosos sobre el mundo PlayStation. ¿Quién diantre será ese Dominique Farrugia?



Grecia

Es una de las revistas de PlayStation más importantes de Grecia, pero van algo atrasados. Ved si no cómo publican ahora el *PlayTest* de *ISS Pro*, que nosotros incluíamos en *PSM 6*.

No es fácil entrar en la industria de los juegos. Yo estudié primero en la escuela de Bellas Artes y luego decidí continuar con el diseño gráfico para obtener el título de Multimedia. «Multimedia» es una palabra que resulta poco simpática, así que intenté conseguir un trabajo en el mundo de los videojuegos. Como la mayoría de los puestos vacantes parecían destinados a artistas de 3-D, hice un Máster de Gráficos Informáticos 3-D. De este modo me introduje en la programación y poco después conseguí colocarme en Bizarre Creations. Les llamé el día en que empezaron a buscar gente para *Formula 1*. ¡Qué suerte!, ¿verdad?

Todo el que está en esta industria tiene su propio horario y estilo de trabajo. Yo suelo empezar entre las 8 y las 9 de la mañana y acabo entre las 6 y las 7 de la tarde, pero esto varía en función de las fechas tope que se hayan fijado. Al ser un artista sufro menos las prisas de última hora que los programadores y, a menudo, cuando llego a la oficina por la mañana, tengo que abrirme paso a través de numerosos «bellos durmientes» hasta llegar a mi mesa. Si tenemos que hacer algo importante, como la portada de una revista, nos podemos pasar todo el día y la noche hasta dejarla perfecta.



El diseñador gráfico Mark Akester con el equipo de desarrollo Bizarre Creations, responsable de los juegos *F1*.

DISEÑADOR GRÁFICO

Ora, labora et PlayStation

«Si tenemos que hacer algo importante, como la portada de una revista, nos podemos pasar todo el día y la noche hasta dejarla perfecta.» **Mark Akester** nos cuenta cómo es un día en su vida como Diseñador Gráfico Senior de Bizarre Creations...

Aunque en los dos últimos años he trabajado en diferentes proyectos, desde el diseño de los gráficos de *F1* pasando por la construcción de circuitos hasta varios trabajos de márketing en alta resolución, ahora estoy más relajado con la producción de imágenes de *F1 '97* para revistas. En Bizarre Creations utilizamos multitud de programas de software, tanto de 2-D como de 3-D, pero yo prefiero especializarme en el campo de 2-D, usando modelos 3-D como base.

Después de las tres tazas de té de rigor, me pongo manos a la obra con una imagen de *F1* para una portada. Hacer una portada implica mucha actividad para el equipo de artistas que trabajan en ella. Primero compongo la escena cargando un circuito de F1 auténtico en la máquina Silicon Graphics. Mientras espero, aprovecho para probar el juego y persuadir a mi colega Dave para que dote a Schumacher de la mejor inteligencia artificial.

Llevo más de dos años trabajando en juegos de carreras, pero la verdad es que la Fórmula 1 me sigue gustando mucho. El año pasado lo pasé en grande en el Grand Prix, en Silverstone, y este año me ha encantado repetir. Me temo que soy un poco gafe, porque, en los dos años que ha corrido allí, Schumacher no ha conseguido llegar a la meta. Para la continuación de *F1 '97* tuve que remodelar el circuito de Silverstone a fin de introducir algunos cambios; es el modelo que he seleccionado para la portada en la que estoy trabajando. Después de dos horas y varias tazas de té, la escena está cargada y ya puedo empezar a colocar los coches en la parrilla. En cierto modo es como ser un fotógrafo de F1, sólo que tienes que conseguir tu foto ideal manualmente. Cuando obtengo los primeros resultados, hago una versión preliminar, lo cual me lleva un par de horas. Por la tarde, me dedico a cambiar la estructura y a beber café hasta destilar la versión final. Este proceso puede durar unos cuantos días, a menos que consiga que Halli suelte el nuevo PC Intergraph.

Una vez la versión final está lista, me tomo otro par de tazas de café: sé que todavía tendré que pasarme muchas horas modificando esa imagen en *Photoshop*. Cuando he terminado, pongo rumbo a casa y al llegar me engancho a la PlayStation con el loable objetivo de salvar al mundo por enésima vez. A propósito, si alguien necesita un analista independiente de *Madden '98*...

AL GRANO

Nombre: Mark Akester
Edad: 24 años
Trabajo: Diseñador gráfico senior (o artista de 2,5-D)
Salario: Corramos un tupido velo
Horario: Dos cuartos de lo mismo
Ventajas: Schumacker, Juegos, *Star Wars*, juegos *Star Wars*...
Inconvenientes: Villeneuve (¡perdona, Cheryl!), el hecho de que los juegos *Star Wars* salgan primero en PC y yo sólo tenga una PlayStation en casa.
Jefe: Chud
Subordinados: ¿Algún voluntario?



El circuito Silverstone, remodelado para *F1 '97* (veáse *PrePlay* en página 44).

POR FIN EL CLUB:

UÉ ES IGUANA CLUB? Un Club constituido por y para ti, que edita 4 revistas al año desde cual se te mantendrá informado de todas las novedades y promociones del Club y de Iguana ames.
UÉ TE OFRECE EL CLUB? Manda la inscripción y recibirás gratuitamente un carnet que te creditará como socio, 4 revistas anuales y lo que más deseas: LA FABULOSA MALETA DE LAYSTATION. La inscripción la deberás renovar cada año.
UÉ ES IGUANA MAG? La revista que recibirás en caso de hacerte socio, desde la cual el lub de Iguana Games se pondrá en contacto contigo. Es también el sitio que usareis para lasmar todas vuestras ideas, dudas, ... referentes al mundo de los video juegos.

EN DEFINITIVA TE PLANTEAMOS ENTRAR EN EL MUNDO DE LOS VIDEO JUEGOS DE UNA FORMA INTERACTIVA, QUE TÚ PUEDAS PARTICIPAR. TE OFRECEMOS LA OPORTUNIDAD DE CONCURSAR, COLABORAR, JUGAR Y CONSEGUIR TODO TIPO DE REGALOS, DESDE UNA DEMO HASTA UN FIN DE SEMANA EN EURO DISNEY.



caba de nacer. Esta es la inscripción que esperabas. Iguana Club facilita este boletín de inscripción, rellenalo ¡ya!, y mándalo pidamente a la dirección que te indicamos en el mismo. No tardes, empieza a disfrutar de las ventajas del Club y sus primeros galos. Por cierto, en caso de que no quieras recortar el cupón la revista o que algún amigo tuyo se quiera inscribir, no hace lta que mandes el original. Nos vale con una fotocopia.



C Sant Jaume, 10-14
Centre Cial. Sant Carles-Loc. 2 - 3
08400 GRANOLLERS

Tel.-Fax: (93) 879 62 17
E-Mail: igu@arrakis.es

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN A IGUANA CLUB

Deseo inscribirme a Iguana Club por un período de un año. Como socio recibiré un maletin PlayStation., y otros regalos del Club, podré participar en concursos, sorteos y recibir la revista Iguana Mag cada 4 meses sin cargo alguno.
Debes rellenar todos los datos del boletín, recortarlo por la línea de puntos, introducirlo en un sobre y echarlo al buzón más cercano.

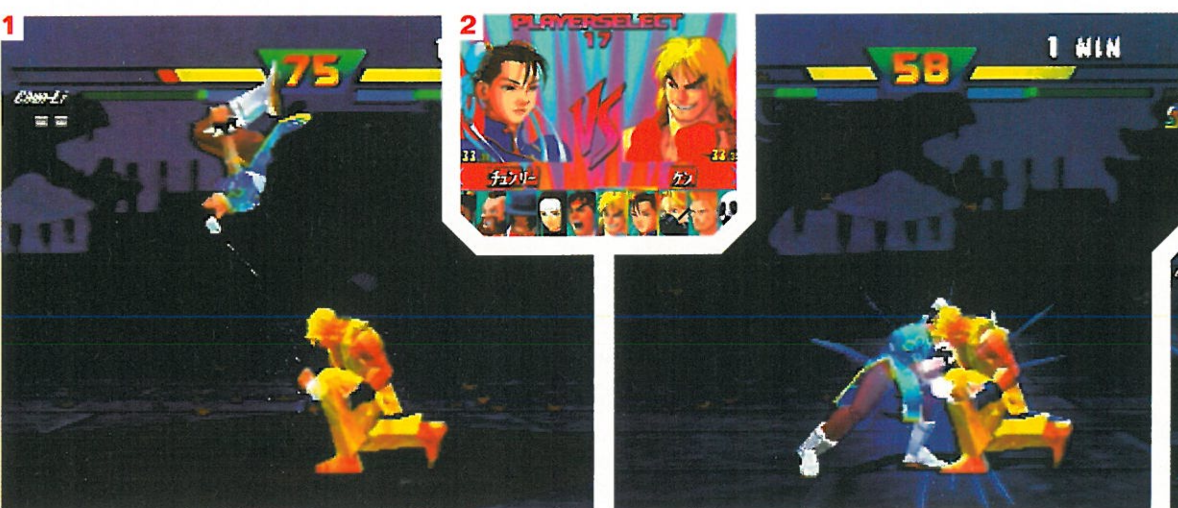
NOMBRE .... 1er. APELLIDO .... 2º APELLIDO ....
DIRECCIÓN .... Nº........ Piso .... Esc. ....
C. POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ FECHA NACIMIENTO ☐☐ ☐☐ ☐☐

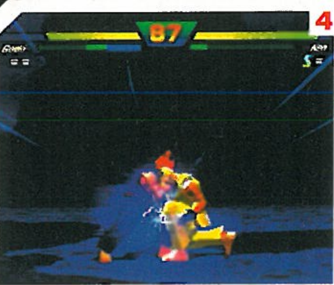
FORMA DE PAGO ELEGIDA: (Canarias, Ceuta y Melilla exentos de IVA)
TARJETA DE CRÉDITO (3.000 Ptas. + 480 Ptas. IVA) un total de 3.480 Ptas. (firma del titular obligatoria) Fecha de caducidad
☐ VISA (16 dígitos) ☐ AMERICAN EXPRESS (15 dígitos) ☐ Tarjeta 6000 (16 dígitos) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ____ / ____
☐ CONTRA REEMBOLSO AL RECIBIR EL PRIMER ENVÍO POR (3.000 Ptas. + 325 Ptas. de gastos de envío + 480 Ptas. de IVA) un total de 3.805 Ptas.
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA POR (3.000 Ptas. + 480 Ptas. IVA) un total de 3.480 Ptas. **(Si eliges esta opción, rellena los siguientes datos)**
☐ GIRO POSTAL POR (3.000 Ptas. + 480 Ptas. IVA) un total de 3.480 Ptas.

Banco / Caja ....
ccc: Código Banco ☐☐☐☐ Nº Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Nº Cta. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre y apellidos del titular ....

Firma de tus padres si eres menor de edad o si pagas con tarjeta.

No enviar dinero en efectivo ni talones. - Si no quieres recortar el cupón, haz una fotocopia.





[1] Parece que Chun Li se doblega tras una patada de Ken. [2] *SF EX Plus Alpha* contiene un buen número de luchadores. Si te fijas, hasta hay una monja. [3] Ken se ofrece con gentileza a arrebatarle una antorcha a Chen Li. [4] Gouki contra Ken, no apto para cardíacos.

Street Fighter EX Plus Alpha

Bienvenido a la Era Poligonal

Género: *Beat 'em up* 3-D

Editor: Virgin Interactive

Fabricante: Capcom

Disponible: Sí

Lo primero que nos viene a la cabeza al pensar en *Beat 'em up* 2-D son los juegos *Street Fighter*. La serie clásica de Capcom ha cautivado a los fans del arcade desde que apareciera la primera entrega allá por 1987. Desde entonces no ha hecho sino ganar en consistencia, y nadie se ha atrevido jamás a poner en tela de juicio su supremacía en juegos de combate 2-D. Hasta que la propia compañía decidió hacer una incursión por mundos tridimensionales...

Esta nueva versión 3-D, conocida originalmente en los salones recreativos como *Street Fighter Gaiden*, pasa por ser uno de los juegos para PlayStation que más éxito ha cosechado en la reciente feria E3 de Atlanta. Los personajes ejecutan los mismos movimientos que en los títulos 2-D, así que aquellos que estén familiarizados con los juegos originales no tendrán dificultad alguna en manipular el joypad y arrojar bolas de fuego contra sus infortunados enemigos. Tuvimos el placer de probar hace poco una versión japonesa y nos asombró su conquista exitosa de la tercera dimensión. Hemos hablado con el equipo de desarrollo sobre esta conversión recién salida del horno.

[1] Chun Li ejecuta un ataque aéreo contra Ken. [2] Su famoso bamboleo de pierna. [3] El fantástico modo Replay.

En primer lugar, ¿por qué habéis optado por el entorno 3-D, visto el éxito conseguido con los anteriores juegos 2-D?

El principal objetivo en la creación de *SF EX* fue averiguar cómo se adaptarían los personajes de *Street Fighter* al mundo tridimensional haciendo uso de polígonos. Todo empezó como un ejercicio de I+D, pero al obtener resultados tan satisfactorios decidimos llevar a término la producción.

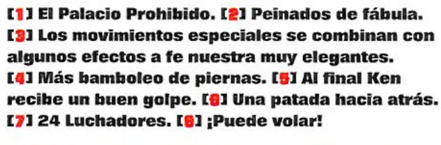
***Street Fighter EX* obtuvo una tibia acogida en los salones recreativos.**





[1] Después de esquivar a las mil maravillas una bola de fuego, Ken se esfuerza por patear la garganta de Ryu. [2] No contento con romperle las costillas, el muy despiadado apunta al vientre.

[1] El Palacio Prohibido. [2] Peinados de fábula. [3] Los movimientos especiales se combinan con algunos efectos a fe nuestra muy elegantes. [4] Más bamboleo de piernas. [5] Al final Ken recibe un buen golpe. [6] Una patada hacia atrás. [7] 24 Luchadores. [8] ¡Puede volar!











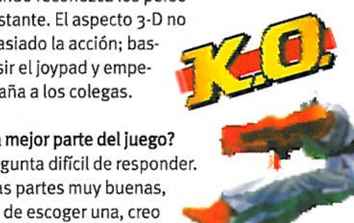
¿Os hizo eso titubear a la hora de acometer la conversión doméstica?
No, pero tampoco queríamos una conversión pura, así que mejoramos la versión arcade incorporando nuevos personajes, un Ataque Cronometrado, modos de Supervivencia e incluso una opción de Observación en la que escoges dos personajes y contemplas cómo luchan entre sí. Cualquiera que haya jugado con ambas versiones del juego estará de acuerdo con nosotros en que la versión para PlayStation despunta. Funciona con mayor rapidez y los gráficos tienen mejor traza. Estamos convencidos de que el título para PlayStation es superior al arcade.

¿Por qué será mejor que el resto de los juegos *Street Fighter*?
Bueno, engloba algunos de los mejores luchadores de la serie, unos efectos especiales prodigiosos y multitud de modos nuevos de acción. No cabe duda de que es mejor que cualquiera de los anteriores. Además, reconozcámoslo, la gente prefiere los juegos 3-D.

¿Creéis que *SF EX* podrá rivalizar con juegos de combate 3-D ya consolidados, como *Tekken 2* y *Tobal 2*?
Es un mercado muy competitivo, pero *Street Fighter EX* será un juego difícil de batir. Se ha adaptado a la perfección al entorno 3-D y dejará a más de uno sin palabras. Los que lo vieron en la E3 convinieron en que era uno de los mejores juegos de la feria. Será una disputa interesante. Estamos ansiosos por ver cómo se desenvuelve.

¿Cuántos personajes nuevos podremos ver en el juego?
Contaremos con algunos de los luchadores más destacados de la historia *Street Fighter*, incluidos Ken, Ryu y Guile, así como con diez personajes nuevos, entre ellos el luchador esqueleto, Skullomania y Cracker Jack. Además, figuran los habituales personajes ocultos y jefes jugables, así que habrá una amplia gama de luchadores donde elegir, desde el pequeño pero bien formado Chun Li hasta el clásico hombre de goma, el mismísimo Dalsin.

¿Conservaréis el mismo sistema de control o vais a introducir un nuevo estilo para la dimensión extra?
Hemos adaptado los controles tradicionales de *Street Fighter* para que todo el mundo reconozca los personajes al instante. El aspecto 3-D no varía demasiado la acción; bastará con asir el joypad y empezar a dar caña a los colegas.



¿Cuál es la mejor parte del juego?
Es una pregunta difícil de responder. Tiene varias partes muy buenas, pero, si he de escoger una, creo que será el conjunto de sensaciones que transmite el juego. Su jugabilidad es de película. Todo funciona a la perfección, desde los controles hasta los extraordinarios movimientos especiales. Esperamos que la gente disfrute de esta versión 3-D tanto como con los originales.







Podría ser un combate muy duro entre Garuma, rey de la técnica de la «cabeza escupepinchos», y Gouki (Akuma para nosotros). De forma inesperada, la cabeza con púas ha perdido de nuevo.

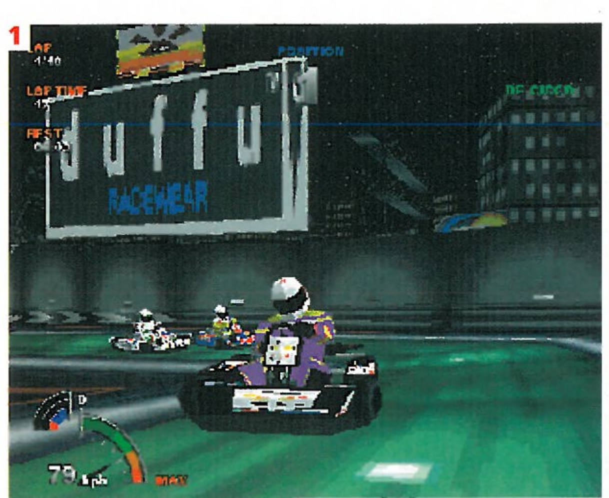


Formula Karts Special Edition

Como la vida misma

[1] Manic Media ha empleado un principio matemático llamado *Strange Attractors* que consigue una respuesta de los karts muy realista. [2] Es un extravagante juego poligonal y en 3-D. [3] Puedes seguir el desarrollo de la carrera desde la perspectiva del conductor. [4] Aunque parece un plano desde la cabina, se trata de una toma exterior.

1



2





Género: Carreras de karts

Editor: Proein

Fabricante: Telstar/Manic Media

Disponible: Sí

¿Recuerdas los *boogies* que se construían hace mucho, mucho tiempo con aquellas pequeñas ruedas de cochecito de niño y aquel sistema de conducción tan primitivo? Pues bien, un kart es como uno de ésos, pero en versión sofisticada y con motor. Manic Media está desarrollando su tercer juego de carreras con karts de la serie *Formula Karts*. El productor Luke Vernon está dispuesto a descubrirnos todo el pastel...

Describe vuestro juego en 100 palabras.

Formula Karts Special Edition es un título de carreras de karts en auténtico 3-D que incluye conductores de movimientos capturados, una dinámica de kart realista, opción de pantalla dividida, nueve circuitos poligonales impresionantes y un sistema de inteligencia artificial que consigue que los otros pilotos realmente compitan contra ti. Además, existen cuatro modalidades de juego (con cuatro niveles de dificultad), para que incluso el conductor más experimentado pueda disfrutar de *Special Edition*.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto en otros?

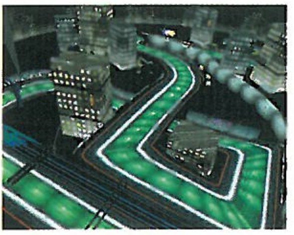
La precisión de la dinámica de los karts. Cualquiera que haya montado en uno sabe exactamente lo estimulante, difícil y divertida que puede resultar una carrera de este tipo, sobre todo cuando la parte trasera del kart derrapa en las curvas. *Formula Karts Special Edition* es el tercer título de karts que hemos producido y esperamos que alcance el perfecto equilibrio entre la emoción de la realidad y la adictividad de los mejores videojuegos.

¿Qué otros juegos han influido en *Formula Karts?*

Manic Karts, *Super Karts*, la serie *Ridge Racer* (incluido *Rage Racer*) y la versión en 16 bits de *Mario Kart*.

¿Cuál va a ser la mejor parte del juego?

Para los aficionados a la simulación pura, será la carrera del Campeonato. Cada una de las variables para la configuración del juego puede adaptarse a las preferencias del jugador, desde la velocidad a la que se ejecutan las maniobras hasta la reparación de las averías o la sensibilidad de la dirección. Para el fan de los juegos de consola, está la sección Arcade, donde el jugador puede acceder a los reforzadores Superagarre y Turbo y a premios en metálico por acabar las carreras.





Los circuitos se encuentran en centros urbanos libres de tráfico y peatones. ¡Ah!, y también hay carreras nocturnas.



[1] El bajo centro de gravedad asegura que, aunque no corras a la velocidad de un F1, tengas esa misma sensación. [2] Todavía no disponemos de las pantallas que lo muestran, pero *Formula Karts Special Edition* ofrece una opción de pantalla dividida para dos jugadores. [3] El juego incluye una sección Arcade y otra de simulación.



Con este dinero puede acudir a la tienda de karts y mejorar su vehículo con depósitos de gasolina y motores más grandes, llantas de mejor calidad, etc. Incluso es posible comprar una vida extra.

¿Por qué va a ser mejor que cualquier otro juego de su género?
Formula Karts Special Edition es el primer título de carreras con karts que capta de verdad todos los matices de esta clase de competiciones y los presenta de tal forma que, como las carreras reales, pueden disfrutarlas tanto los que nunca hayan conducido un kart con anterioridad como los que sean veteranos expertos. De momento, nuestro programa no tiene muchos competidores directos y cualquier juego que quiera hacerle sombra tiene que ser muy especial. ¿Y por qué *Formula Karts Special Edition* es mejor que otros juegos de la serie *Formula Karts*? Pues por la potencia del hardware, que nos permite ofrecer efectos luminosos a la altura de PlayStation y una modalidad de pantalla dividida para dos jugadores.

¿Alguna innovación técnica específica que puedas comentar?
Más que nada los detalles introducidos en el diseño de la dinámica de los karts y la inteligencia artificial incorporada a los karts rivales. Se basa en un principio matemático llamado *Strange Attractors* que asegura que los karts no van de A a B sin más (¡hurra!), sino que lo hacen basándose en su velocidad, manejo, disposición del circuito y posición de los otros kart. La combinación inteligente de estos elementos implica que el resto de los karts compiten de verdad contigo desde el momento en que se baja la bandera de salida.

¿Cuál es el pedigrí del equipo de desarrollo?
El grueso del equipo ha trabajado en nuestros dos títulos precedentes de karts, pero también hemos contratado a otros desarrolladores de mucho prestigio procedentes de compañías muy conocidas. Creemos haber reunido un grupo de profesionales que no sólo va a producir el mejor juego de karts posible, sino que en un futuro próximo creará otros programas excelentes.

¿Por qué nadie habría de interesarse por vuestro juego?
Si tienes una PlayStation y quieres jugar a un gran juego que no sólo haga que se luzca la máquina, sino que además te ofrezca a ti y a tus amigos un desafío divertido de verdad, *Formula Karts Special Edition* es lo que necesitas.

Cuéntanos un secreto del juego que no le hayas revelado a nadie
En alguna parte del juego hay un circuito oculto.



Sólo podemos reprocharles que a nadie se le ocurriera incluir un circuito de autos de choque.



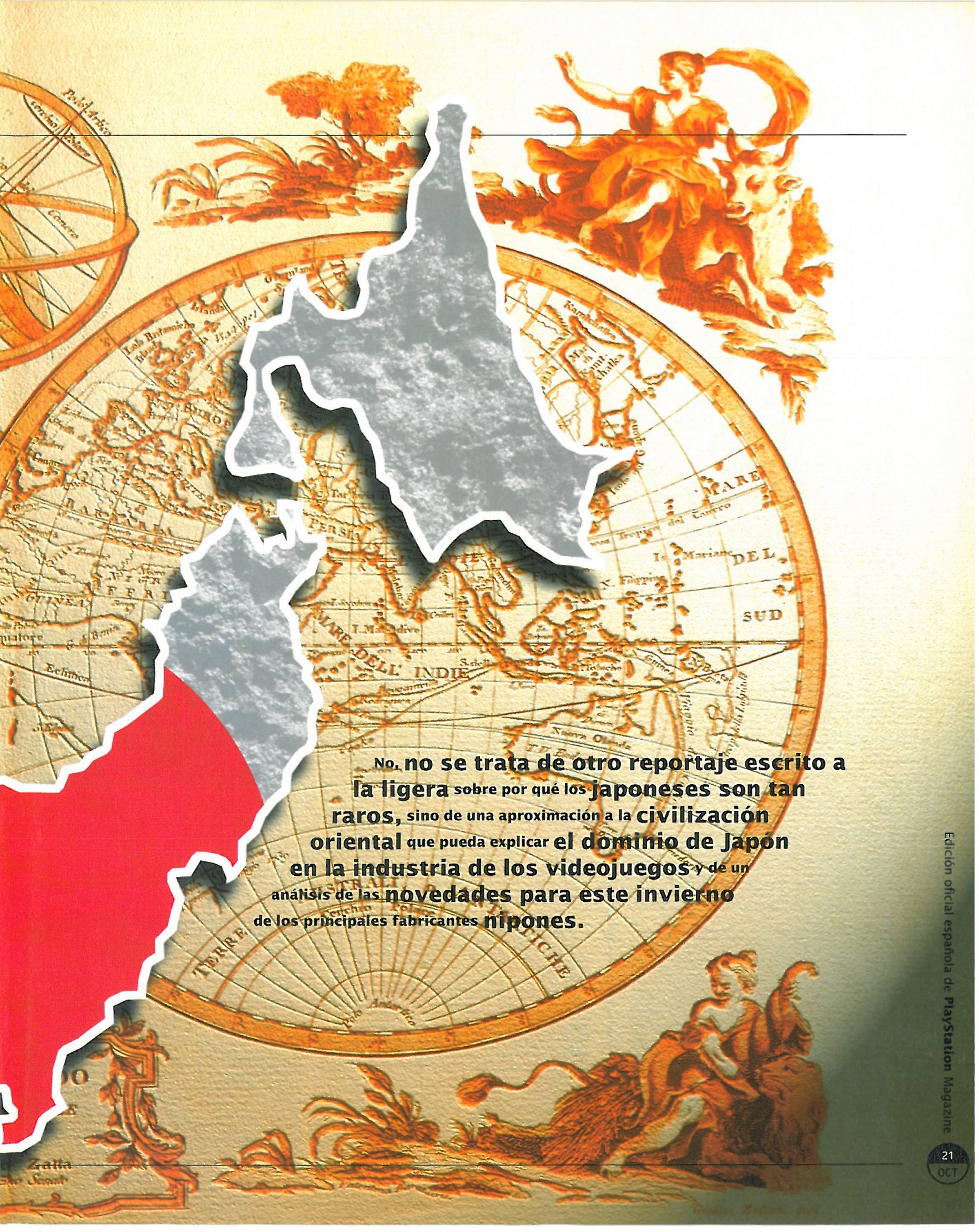






[1] *Formula Karts Special Edition* tiene un aspecto espléndido, aunque la versión para PC, todo hay que decirlo, ha provocado opiniones encontradas. [2] Todo aquel que haya conducido alguna vez un kart sabe que las distancias de conducción son muy cortas y que en muchas ocasiones se tocan los parachoques de los coches. [3] Hay nueve circuitos en total y los cuatro niveles de dificultad añaden longevidad al juego.

Sabiduría Oriental



No. no se trata de otro reportaje escrito a la ligera sobre por qué los japoneses son tan raros, sino de una aproximación a la civilización oriental que pueda explicar el dominio de Japón en la industria de los videojuegos y de un análisis de las novedades para este invierno de los principales fabricantes nipones.

Namco

Si tuviéramos que formarnos una opinión de los japoneses basándonos únicamente en el perfil que de ellos se dibuja en las revistas de videojuegos, es posible que los etiquetásemos de obsesos de los juegos que siguen una dieta a base de serpiente cruda y películas *manga*, de unos adictos al trabajo que laboran como esclavos de sol a sol y pasan su escaso tiempo libre haciendo cola para conseguir la última novedad tecnológica o durmiendo en sus transparentes cubículos de plástico. Nos imaginaríamos a millones de ellos deambulando por paisajes urbanos estilo *Blade Runner*, alimentando a sus Tamagotchi y soñando con colegialas de ojos grandes ligeras de ropa.

Tal vez los japoneses sientan una mayor necesidad de evadirse a un mundo de fantasía que nosotros

Aunque hubiera un atisbo de verdad en estas descripciones, en gran parte son estos estereotipos tan manidos los que perpetúan las generalizaciones simplistas expresadas por personas que ni siquiera han visitado el país. Y como cada historia inconsistente sirve para fundamentar otra, estos clichés se van tergiversando cada vez más, como un cuento chino.

Curiosamente, los japoneses comparten muchos rasgos de carácter con los británicos, cuya nación ostenta, tras Japón, la segunda posición en el liderazgo mundial en la producción de software para PlayStation. Es



Un alto ejecutivo de Namco demuestra las cualidades de *Ace Combat 2* en la sede central de Tokio.

Namco es el padrino de PlayStation. Como suele decir Sony, *Ridge Racer*, el juego de Namco, fue quien más hizo por convencer al público de que la consola gris tenía un gran futuro por delante. La empresa ya era conocida por su amplia lista de creaciones para consolas y recreativas — incluida, claro está, *PacMan* — mucho antes de que apareciera la PlayStation. No obstante, desde entonces, las dinastías de *Ridge Racer* y *Tekken* han reportado a la empresa éxitos incluso más notables.

Fundada en 1955, Namco cuenta en la actualidad con 2.170 empleados y una cifra de negocios anual superior a los mil millones de dólares. Gran parte de esos ingresos procede de sus títulos de PlayStation, para la que han producido un total de 21 (14 de los cuales han aparecido en Europa). Seis de esos títulos (*Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rage Racer, Tekken, Tekken 2* y *Soul Blade*) han vendido más de un millón de unidades. Y en el horizonte se vislumbran más juegos dispuestos a unirse a este club de ventas millonarias.

Time Crisis

Esta aventura *shoot 'em up* en 3-D se hizo muy popular en los salones de arcade y en Japón está funcionando muy bien en PlayStation. Llegará a nuestro país en noviembre junto con la pistola G-con 45. A diferencia de otras versiones lineales del género, como *Revolution X*, la clave de la superioridad esperada de *Time Crisis* radica en la posibilidad de ocultarse y hacer maniobras rápidas para evitar el constante aluvión de ataques enemigos. Asimismo, el curso de la acción cambia según tu puntería. Y además incluye más niveles que nunca. Es un título que seguro acaba por entrar en el grupo de los programas de Namco que han vendido seis millones de unidades. Es de esperar que *Lethal Enforcers* y *Judge Dredd* compitan por conseguir el título de mejor *shoot 'em up*, pero, siendo realistas, *Time Crisis* es el rival más serio al que ambos van a tener que hacer frente.



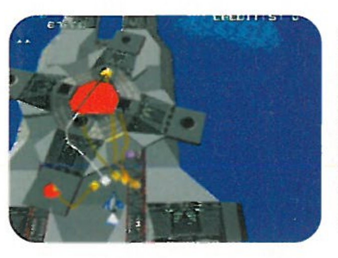
Point Blank

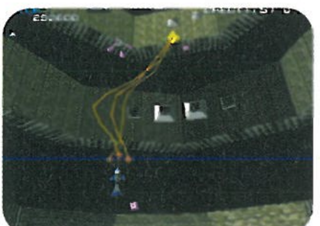
Conocido en Japón como *Gun Bullett*, puede ser descrito como una mezcla de juego de rompecabezas con *shoot 'em up o*, si lo prefieres, un juego de partida de caza. Tiene una opción para dos jugadores y el objetivo es «limpiar» pantallas de objetos a tiro limpio. Es como el equivalente PlayStation del juego de feria en que golpeas falsos cocodrilos en la cabeza con un mazo. En una partida tienes que limpiar un panel del 1 al 16 en orden, mientras los números se mueven de un lado a otro. En otra, tienes que disparar a pelotas que rebotan. También incluye modalidades de entrenamiento e incluso una de búsqueda estilo juego de rol en la que apuntas y disparas en lugar de disparar y hacer clic.

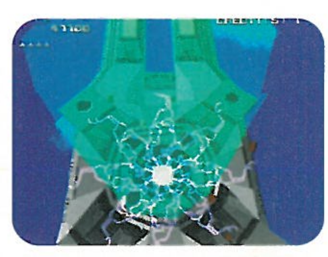


Xevious 3D

El *Xevious* original apareció en 1983 y desde entonces ha enganchado por igual a fans de las arcade y a consoleros. Un *shoot 'em up* lineal y sencillo que incluye cuatro versiones del juego: *Xevious*, el primero de la serie; *Super Xevious*; *Xevious Arrangement*, una variación de los dos primeros; y, por supuesto, *Xevious 3D/G* la última entrega (para más detalles véase *PlayTest* en este número).

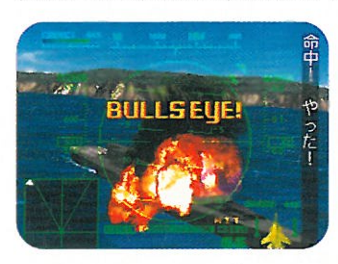




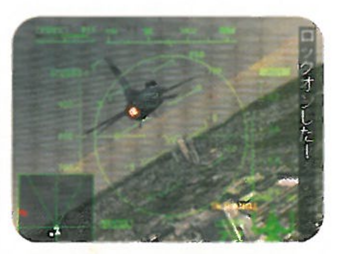


Air Combat 2

La continuación del primer juego de vuelos 3-D de Namco es mucho más detallada en cuanto a gráficos que su predecesora, y presenta una mayor variedad de naves y misiones. En total aparecen 16 aviones —8 de ellos ocultos—, que se mueven de forma más natural que en el juego original. La acción se sigue desde perspectivas posteriores y de primera persona, aunque también hay una revolucionaria Toma del Objetivo que añade una nueva dimensión de emoción. También cabe destacar que el juego, además de ser compatible con el pad analógico, posee un efecto de sacudida.



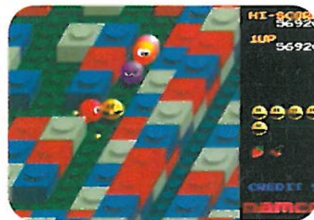




Namco Museum Volume 5

En el último paquete retrospectivo de Namco hay cinco éxitos de arcade adaptados a PlayStation, a saber: *Metro-Cross, Baraduke, Dragon Spirit, Pac-Mania* y *The Legend of Valkyrie*. Aunque tal vez no estén a la altura de anteriores producciones *Museum*, seguro que estos programas conmueven a numerosos jugadores nostálgicos.

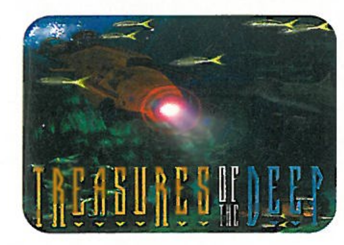






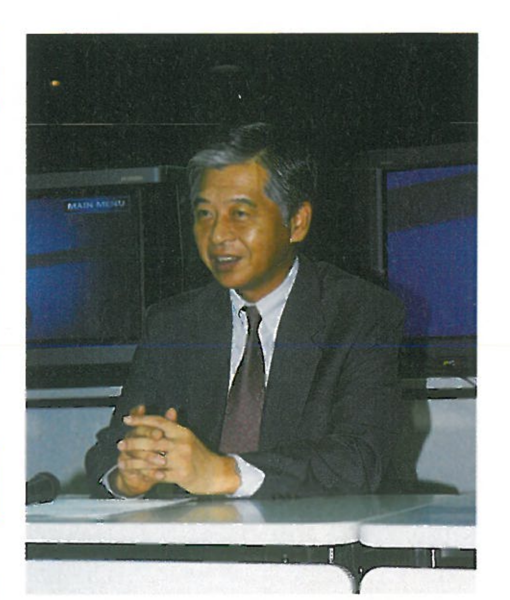
Treasures Of The Deep

Se podría describir como un simulador de vuelo submarino cuya jugabilidad te sumerge en el escenario de la acción. La calidad gráfica y el sistema de control ofrecen una sensación de auténtico movimiento submarino aderezada con el realismo que proporciona la inercia. No se trata de otro *Depth* o *Aquanaut's Holiday*, ya que aquí hay objetivos concretos que alcanzar, pero tiene, al igual que éstos, efectos relajantes. Se espera que salga al mercado a principios de 1998.









El mismísimo presidente de Sony Computer Entertainment Japón en persona, el Sr. Terry Tokanaka.

inevitable referirse a sus mentalidades insulares y al hecho de que ambos pueblos son reservados, ceremoniosos y disciplinados. Como es natural son diferentes en muchos aspectos —13.000 km de distancia constituyen un abismo no sólo geográfico—, pero, de todos los países europeos, Gran Bretaña es el que tiene más cosas en común con Japón. A pesar de que nos llegan algunos juegos japoneses para PlayStation bastante estrambóticos, lo cierto es que no tardan en hacerse increíblemente populares.

Una cosa segura sobre Japón es que aman los juegos. Hasta finales de mayo de este año, en Gran Bretaña se habían producido 223 títulos para PlayStation. En Japón, la cifra llegó a los 811. La cantidad de juegos, además de ser muy grande, va acompañada de una gran variedad. En una visita reciente de *PSM* a Tokio, nos invitaron a asistir a la ceremonia de los Sony Games Awards. Fue una celebración muy pintoresca en la que no faltaron bailarinas brasileñas, presentadores famosos y un numeroso público con ganas de pasárselo en grande. Se otorgaron premios a los juegos que habían conseguido vender más de medio millón de copias, seis en total. No está mal, sobre todo teniendo en cuenta que un título realmente bueno en España suele vender alrededor de 40.000 unidades. Pero eso no es todo: hubo además





[Arriba] Bienvenidos a Squaresoft. [Abajo] Imagínate ser un *tester* de juegos japonés. ¡Todo un trabajo!

otros cinco cuyas ventas superaron el millón de unidades, uno que vendió más de dos millones y otro que rebasó la barrera de los tres millones (*Final Fantasy VII*).

No obstante, hay otras diferencias con respecto al mercado español que constituyen la piedra angular del principio que define a los japoneses como «gente diferente», y no tienen que ver con la cantidad de juegos vendidos. Para entender estas diferencias, hay que analizar el tejido y la historia de la sociedad nipona. Japón es un país donde el honor es sagrado y se concede una enorme importancia a la familia. Las normas de comportamiento en sociedad son muy rígidas y la dinámica de grupo prevalece por encima del individualismo. Tal vez los japoneses sientan una mayor necesidad de evadirse a un mundo de fantasía que nosotros. Después del efecto devastador de la Segunda Guerra Mundial, se hizo imperiosamente necesario levantar el país y por eso la gente abrazó la ética del trabajo como nunca antes lo había hecho —hasta el punto de la obsesión—, anteponiendo la reconstrucción a cualquier otra cuestión. A finales de los años cincuenta, Japón había alcanzado un gran prosperidad, pero para entonces la idea de trabajar duro se

Squaresoft

Cuando Squaresoft desertó de Nintendo para pasarse a Sony el año pasado, la onda expansiva provocada por la operación sacudió la industria de los videojuegos. Square fue la principal artífice del éxito de Nintendo con la SuperNintendo y se esperaba que sería la fuerza motriz que impulsara la N64. Constituida en sus inicios como un departamento de desarrollo de software integrado en una empresa japonesa, Square sólo había producido un título cuando firmó en 1985 un acuerdo de licencias con Nintendo. Dos años después, aparecía el primer juego de la serie *Final Fantasy* y, un año más tarde, la continuación; en 1990, cuando el juego salió en Occidente, la compañía había experimentado un crecimiento espectacular. Sin embargo, *Secret Of Mana* fue el juego que dio a conocer a Square en Europa y, desde entonces, su prestigio como productor de aventuras de rol ha ido *in crescendo*. Para calibrar la importancia de la compañía basta con decir que sólo los juegos *Mario* han conseguido vender más unidades en todo el mundo que los títulos *Final Fantasy*.

Últimamente, Square ha cambiado de política y se ha adentrado en otros géneros. Cuando *PSM* visitó su sede central en Tokio, se hablaba de una mayor diversificación. Algunas de las posibilidades que se están barajando giran en torno a una serie de juegos de arcade, así como a títulos deportivos y de lucha.

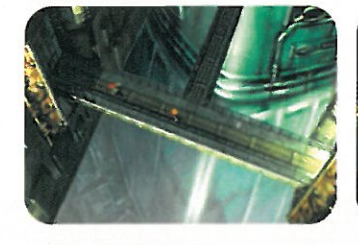
Final Fantasy VII

La última entrega de la serie *Final Fantasy* parece ser la mejor. Antes de que saliera a la venta en Japón, ya se habían reservado dos millones de unidades. En la actualidad las ventas se acercan a los cuatro y la demanda es tal que todo el mundo que tiene una PlayStation en Japón pronto poseerá una copia del juego. De hecho, mucha gente se animó a comprar una PlayStation movida por la posibilidad de disfrutar de los títulos *Final Fantasy*.

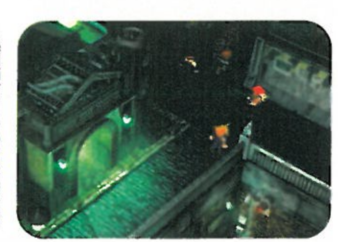
El juego salió en Estados Unidos el 7 de septiembre y pronto llegará a Europa. Los propietarios de una PlayStation van a poder maravillarse ante la brillante acción y la belleza cautivadora de la serie *Final Fantasy*. Square cree que la séptima entrega llegará al millón de unidades vendidas en Europa y, aunque esto pueda parecer una fanfarronada, el caso es que han fabricado un millón de demos para allanar el camino.

La versión que se distribuirá en Norteamérica y Europa es distinta a la comercializada en Japón, pero, como Square explicó a *PSM*, las diferencias no obedecen a dificultades tecnológicas a la hora de convertir el título, sino a las características específicas de ambos públicos.

Square ha intentado mantener la personalidad del original al tiempo que introducía mejoras y nuevos matices. El resultado es que, durante sus correrías por los escenarios del juego, el usuario encuentra nuevos personajes y resuelve numerosos rompecabezas. Estos elementos se integran en una trama más elaborada y escenas de batalla mejoradas con jefes aún más convincentes. La nueva entrega es más fácil de controlar y el trasfondo de la historia es algo menos enrevesado. En la versión PAL también habrá varios sub-juegos que incluirán escenas submarinas y carreras por la nieve con *snowboards*.











Capcom

Esta famosa compañía tiene 850 empleados repartidos entre su sede central, en pleno centro de Tokio, y sus oficinas de investigación y desarrollo en Osaka. Famosa ante todo por sus títulos de lucha, Capcom se ha concentrado tradicionalmente en juegos de arcade más que en los de consola. Sin embargo, muchos de ellos se han convertido a plataformas domésticas, siendo la serie *Street Fighter* el ejemplo más destacado. Con *Resident Evil*, en cambio, Capcom creó un juego para PlayStation equiparable a cualquier título para la consola de Sony. En estos momentos hay un equipo completo trabajando en la segunda parte y es de esperar que el próximo año surjan más *beat 'em up* de la factoría Capcom.

Resident Evil 2

Cada vez que hacemos una votación para saber cuál es el mejor juego, *Resident Evil* siempre está entre los cinco mejores. Junto con *Tekken 2*, es el mejor juego para PlayStation procedente de Japón. La continuación que se está preparando barrerá a cualquier juego de aventuras que intente hacerle sombra, a excepción quizás del que protagoniza una tal Lara Croft. De nuevo tendrás un delirante festín *zombi*, aunque esta vez será aún más terrorífico y repleto de acción que nunca.







Darkstalkers 3

Capcom es famosa por su vasta gama de títulos *beat 'em up* y *Darkstalkers* es otra pieza de su colección de juegos de combate. Esta versión comparte la naturaleza 2-D de sus predecesoras y de su más famoso compañero de fatigas, *Street Fighter*, aunque será más rápida que éstos, con una mayor variedad de ataques y una jugabilidad implementada. Además, incluirá algunos de los mejores fondos que se hayan podido ver en un juego de lucha. La única incógnita es la que concierne a su fecha de lanzamiento en Europa. Nos imaginamos que será a finales de este año o principios de 1998.







Marvel Super Heroes

Los cómics de Marvel nos ofrecen más luchas en este brillante y entretenido *beat 'em up* que ha reunido a todos los famosos héroes de Marvel. El próximo mes os ofreceremos más detalles cuando hayamos tenido ocasión de analizarlo a fondo.







había arraigado profundamente (y así surgieron los relatos que hablaban de jornadas laborales interminables, etc.). Hoy día, los japoneses tienen horarios de trabajo parecidos a los nuestros: en Squaresoft, los empleados empiezan su jornada alrededor de las 10 de la mañana y terminan a las 6 de la tarde; de hecho, pueden trabajar cuando quieran siempre y cuando terminen las tareas encomendadas. En agosto, la empresa cierra y todo el mundo se toma un mes de vacaciones. Trabajan mucho, pero también tienen mucho ocio.

Hoy día, los japoneses tienen horarios de trabajo parecidos a los nuestros... Trabajan mucho, pero también tienen mucho ocio

Existen otros malentendidos que necesitan ser aclarados. Tokio no es la metrópolis imponente que uno podría imaginar. En efecto, no se parece en nada a la visión de un paisaje urbano futurista como el trazado por Luc Besson en *El quinto elemento*. Debido a los terremotos, no pueden haber muchos rascacielos. La ciudad cubre un área muy extensa y presenta una densidad de población muy elevada. Las luces de neón están por doquier y, en una noche de niebla, sentados en el restaurante giratorio situado en la parte más alta del hotel de 5.000 habitaciones donde nos hospedamos, se pueden hacer comparaciones con el ambiente recreado por la película *Blade Runner*. Sin embargo, de día esta urbe casi podría ser descrita como bonita, con muchos parques, calles de tres carriles que no están tan abarrotadas como se cree,



En el vestíbulo de la sede central de Squaresoft están expuestos todos sus títulos para PlayStation.

Sony Japón



El personal de Sony Japón se entusiasma al hablar de *PaRappa The Rapper.*

Son los responsables últimos del mundo PlayStation. De no ser por ellos ahora no estarías leyendo esta revista. Parte integrante de la corporación Sony desde 1993, en la actualidad es una de las divisiones más poderosas de la multinacional y una enorme fuente de ingresos. Ante la emergencia de nuevas generaciones de propietarios de una PlayStation y la superación de las primeras estimaciones sobre el número de jugadores, Sony ha decidido emprender una estrategia de innovaciones que llevará a la consola gris por caminos nunca antes imaginados. En lugar de continuar con los juegos de carreras y los simuladores deportivos, están intentando crear «experiencias» PlayStation.

Y aunque algunos de los juegos que proponen pueden parecer un poco extraños e inaccesibles al principio, los planes a la larga se basan en animar a fabricantes terceros a que ensayen cosas distintas.

De momento, parece que este vuelco hacia la originalidad está dando resultados, en parte debido al éxito de *PaRappa The Rapper.* El juego ha vendido más de 750.000 unidades en Japón y el 40% de los compradores es femenino. De hecho, el porcentaje de propietarias de una PlayStation en Japón ha pasado del 11,6 al 20,4%. Y para el 13,7% de compradores de una PlayStation, ésta es la primera plataforma que adquieren.

y tiendas a pie de calle. En algunos aspectos, Tokio se podría comparar con Madrid o Barcelona. Sin embargo, hay lugares en los que se percibe una oferta comercial desorbitada y un consumismo exacerbado. Akihabara, el famoso distrito de la tecnología, es una extensa zona de la ciudad ocupada en exclusiva por tiendas que venden todo tipo de artilugios electrónicos, aparatos eléctricos y videojuegos, millones de videojuegos. Pero lo que mucha gente deduce al conocer la existencia de Akihabara es que los japoneses deben estar locos por la tecnología. Pues sí y no. La verdad es que los japoneses

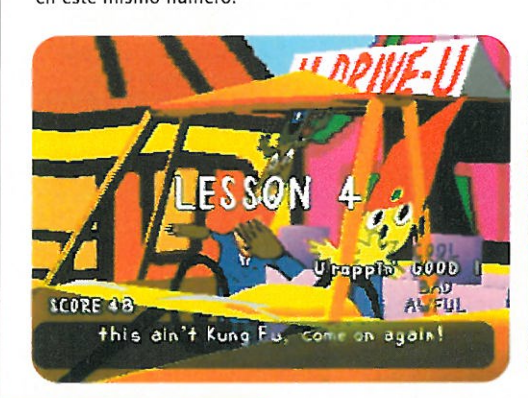
En algunos aspectos, la ciudad de Tokio podría ser comparada con Madrid o Barcelona...

son muy ordenados y, en vez de tener enormes calles como las de Londres o París, donde se agrupan diferentes tipos de tiendas, ellos prefieren tener áreas atestadas de establecimientos idénticos: una zona llena de tiendas deportivas, otra repleta de librerías, distritos dedicados a comercios de ropa y otros a tiendas de comestibles. De esta forma, se consigue que todas las tiendas mantengan precios muy competitivos. Hay que reconocer, sin embargo, que de todos los distritos, el consagrado a la tecnología es el más grande.

En cuanto a otros ejemplos sobre la pretendida «excentricidad japonesa», ¿qué se puede decir de una cosa llamada Tamagotchi? ¿Cuál es origen de este fenómeno? Su eclosión se explica por la prohibición de tener anima-

PaRappa The Rapper

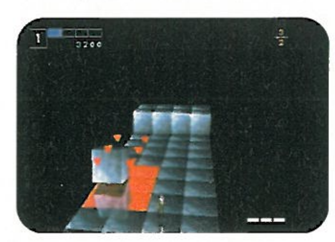
Más vale que te caiga simpático, porque vas a tener al perrito PaRappa hasta en la sopa. Tarde o temprano, te pondrás a cantar, casi sin darte cuenta, alguna de sus pegadizas canciones. Se trata esencialmente de un juego basado en el ritmo, poseedor de una jugabilidad adictiva y lleno de escenas surrealistas, personajes maravillosos y formidables efectos. No constituye una compra imprescindible, pero no hay duda de que es un título que bien merece ser probado una vez como mínimo. Y si juegas con los amigos puedes conseguir la mayor diversión que la PlayStation es capaz de ofrecer. Te desternillarás y te quedarás boquiabierto. Para un análisis minucioso, consulta el *PlayTest* en este mismo número.

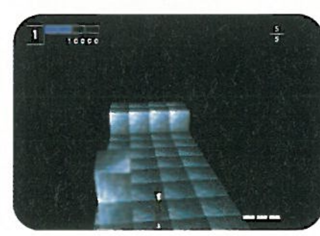


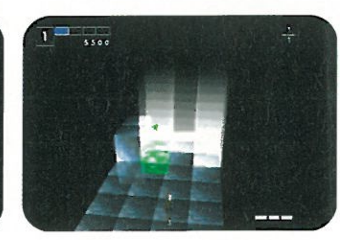


Kurushi

Como puedes ver en la demo de este mes y el *PrePlay* que incluimos, *Kurushi* es un juego de rompecabezas. Aunque ya ha sido comparado con un *Tetris* 3-D, en realidad es un juego muy particular. Tu personaje corre por una cuadrícula activando movimientos que provocan que unos bloques rueden hacia ti hasta caer de la pantalla. Si no caen, el personaje muere. Para poder entenderlo hay que jugar, pero créenos cuando te decimos que su adictividad es total. Y es el primer juego de puzzles que aparece en exclusiva para PlayStation.







Ghost In The Shell

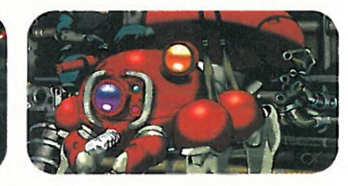
Aunque *Ghost In The Shell* ha sido un éxito cinematográfico reciente en Japón, el juego se basa en el cómic. Es un *shoot 'em up* en 3-D que, en muchos aspectos, podría describirse como un pariente de *Doom*. Diriges una nave capaz de moverse por cualquier parte de la zona de juego en tiempo real. Y cuando decimos por cualquier parte, queremos decir eso, por cualquier parte. Esta libertad se consigue gracias a un motor de juego dos veces más poderoso que el de *Jumping Flash 2*. Se han invertido 18 meses en el desarrollo del programa y Sony ha puesto muchas esperanzas en él. Lo único que puede impedir que tenga éxito en Europa son sus gráficos estilo *manga*, en poca coincidencia con la moda actual basada en los polígonos.





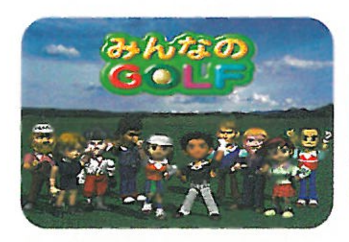




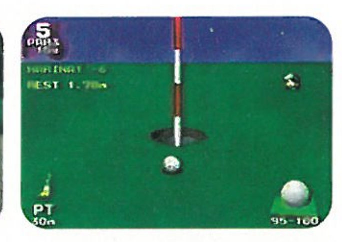


Everybody's Golf

Muy diferente al conjunto actual de juegos de golf, se trata más de una versión caricaturesca del noble deporte. Aunque la física del juego es acertada y hay elementos excelentes que realzan la jugabilidad, los jugadores son como pequeños personajes de dibujos animados. Es difícil decir cómo se venderá un título como éste en España, pero si eres capaz de pasar de la naturaleza desalentadora de los gráficos, lo cierto es que ofrece grandes posibilidades de juego. En efecto, a pesar de que *Everybody's Golf* tal vez no sea de los títulos que más se vendan, simboliza el deseo de Sony por innovar y seguro que acaba inspirando a otros fabricantes.







Depth

Analizado el mes pasado, *Depth* es muy parecido a *Aquanaut's Holiday*. Es de un juego de exploración submarina donde no persigues objetivos concretos. Se trata de una experiencia relajante en la que debes programar tu propia música *dance* a medida que avanza el juego. Dispones de percusión, modelos de secuencias y un controlador bmp para poder crear cualquier tipo de música, desde ambiental hasta *tecno*, y luego te sumerges en un apacible viaje bajo el mar encarnando a un delfín. Muestra unos gráficos deslumbrantes y pronto estará a tu disposición. Se trata igualmente de un juego cuya compra no resulta ineludible, pero que dice mucho sobre el tipo de software que PlayStation podría ofrecer en el futuro.







les domésticos justificada por la alta densidad de población que sufren las principales ciudades niponas. Así es, no está permitido tener ni perros ni gatos. A la luz de este hecho, se comprende mejor el concepto de las mascotas virtuales. También os preguntaréis si todos comen pescado crudo. Afirmativo, el *sushi* es muy popular. Pero no hay que olvidar que Japón es una isla rodeada de mar con gran cantidad de pescado. Que se lo coman crudo puede parecer extraño pero, ¿acaso no comemos nosotros berberechos, gambas y caracoles sin inmutarnos? Es más o menos lo mismo.

Hay otras cosas que son más inquietantes y difíciles de explicar. La cuestión de fondo es que Japón es un país muy diferente al nuestro, pero el término «extraño» puede interpretarse también como «interesante, embrujador y seductor».

Pero vayamos al grano. Lo que nos interesa se llama PlayStation. Y lo que le interesa a la mayoría de los japoneses se llama PlayStation. Hasta la fecha, se han vendido en Japón más de 60 millones de juegos PlayStation (más del doble que en Europa). Hay también una enorme cantidad de títulos en proceso de desarrollo, con 540 adjudicatarios de licencias trabajando en la producción de títulos, una cifra que casi dobla a las de Europa y Es-



Sony Japón se halla en el centro de Tokio. El edificio de la sede central es impresionante.

tados Unidos sumadas. De esos 540, sólo visitamos a los tres de los más importantes en el mercado español: Namco, Squaresoft y Sony Japón.

En este país la profesionalidad es muy alta. En Gran Bretaña, una visita a Gremlin, por ejemplo, implica que te reciben algún relaciones públicas y un programador vestidos con vaqueros y camiseta. Luego te enseñan el juego, te entregan un paquete de prensa, haces una entrevista rápida y se acabó. En todas las compañías de software importantes que visitamos en Tokio, nos recibió el presidente y fuimos conducidos a una sala de conferencias donde nos esperaba un paquete de prensa personalizado con el nombre de cada uno. Luego el presidente dio un discurso y a continuación nos invitaron a conocer la empresa. Después, ofrecieron una demostración completa de todos los aspectos del juego acompañada por un debate abierto con los distintos periodistas extranjeros presentes. Y, para finalizar, nos dirigimos a otras salas de reunión más reducidas para mantener seis o siete entrevistas de media hora con casi todas las personas que habían trabajado en el juego. Los japoneses se toman sus productos muy en serio.

¿Están locos los japoneses?

Estos japoneses están chiflados, ¿verdad? Bueno, pues no. Quizás sean la civilización más avanzada del mundo. Llámalos excéntricos si quieres, pero que tire la primera piedra aquél que viva en un país sin Rappel, Paquirrín y sangría en tetra-brik.

1. Todo el mundo trabaja 24 horas al día
Nada de eso. Trabajan más o menos como nosotros, pero son muy profesionales.

2. Todo el mundo duerme en tubos de vidrio
Hay hoteles en los que sí existe este tipo de camas, pero la mayoría de la gente se va a dormir a su piso o casa.

3. Todo el mundo come comida rara
Si alguna vez has probado el *sushi*, sabrás que la comida «rara» es deliciosa.

4. Tokio es exactamente como aparece en *Blade Runner*
De hecho, es una ciudad muy hermosa que no tiene rascacielos.

5. Todos son ninjas
En Japón hay muy poca violencia.

6. Todo el mundo ve películas *manga*
La industria cinematográfica japonesa es muy artística y diversificada.

7. Todo el mundo hace el amor con colegialas
Ya les gustaría...

8. Todo el mundo practica el karaoke
Sí, es muy popular.

9. Todo el mundo juega con videojuegos
Sí, sí, los videojuegos son más populares si cabe.

10. Todos son bajitos
Vale, no tienen grandes equipos de baloncesto.

Sony Japón

'Do Your Best Monica'

El título que se ha dado a este juego es una traducción aproximada del nombre japonés y en realidad no revela mucho sobre su contenido. Se trata de un juego de «crianza» en el que debes cuidar de un animal de compañía y ayudarle a crecer. Aunque los productores han hecho lo imposible por dejar muy claro que no es un juego estilo Tamagotchi, las comparaciones son obvias. La criatura se llama Pit y es asexual, según dicen sus creadores. Al parecer, ofrece hasta 4.000 horas de jugabilidad durante las cuales puedes cuidar a tu mascota en este «sistema de navegación neural». ¡Cuidado!, porque puede ser bastante revoltosa: si la dejas a su aire, llegará a comerse incluso sus propios excrementos. De acuerdo, tal vez los japoneses sean un poco excéntricos después de todo... Tras su lanzamiento en mayo, se han vendido en Japón más de 350.000 unidades del juego.





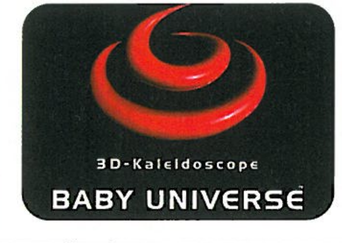


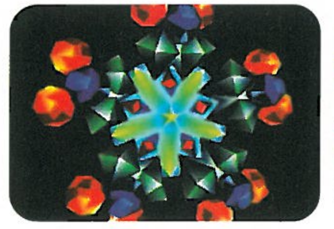




Baby Universe

Esta especie de salvapantallas para PlayStation contiene un repertorio de gráficos y música que te permite crear en la pantalla composiciones caleidoscópicas 3-D y luego dejarlas evolucionar al compás de tu propia música con la ayuda de un CD musical de tu elección. Creado por un famoso artista musical japonés, está dirigido al público veinteañero masculino que frecuenta las discotecas. Su aparición está fijada para principios de 1998.







Otras novedades

Resident Evil (Director's Cut) - Capcom
Street Fighter EX Plus - Capcom
Super Street Fighter 2 - Capcom
X-Men Vs Street Fighter - Capcom
Mega Man X4 - Capcom
Breath Of Fire 3 - Capcom
Aqua Prophecy - ASCII
Carom Shot - ASCII
Clock Tower - ASCII
Broken Helix - Konami
Castlevania - Konami
In The Zone '98 - Konami
Lethal Enforcers 1&2 - Konami
Metal Gear Solid - Konami
Midnight Run - Konami
Poy Poy - Konami
Suikoden 2 - Konami
Winter Olympics '98 - Konami
Deadly Skies - JVC
Raw Pursuit - JVC
Dharma Force - Jaleco

CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO
(ANTES DE QUE TE APLASTE)

Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

$a=b=c$

a

b

c

Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$V = a^3$



EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO



Todo el PODER en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

KURUSHI PlayStation™

SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102



¿Un vaquero con revólver que no dispara a matar, un caballo llamado Jolly y un concurso de leñadores? Sólo podía tratarse de un nuevo juego de plataformas de Infogrames.

Si en una reunión de jugadores expertos se te ocurre hablar de una «licencia de cómic», comprobarás que hasta el más optimista rememora un sinfín de juegos de plataformas en 2-D de difícil digestión. La compañía francesa Infogrames reconoce los problemas derivados de respaldarse en una licencia para vender un producto. «Para nuestro equipo, lo primero es la jugabilidad —afirma **Nadège de Bergevin**, director de producción de *Lucky* Luke—. Cuando la jugabilidad es mediocre, el juego no puede ser bueno.»

[1] Ha llegado la hora de la verdad. *Lucky Luke* evita el derramamiento de sangre y opta por la violencia cómica. [2] En la pelea del bar hay que saber actuar en el momento preciso. Ábrete sitio con unos cuantos codazos y sigue con ganchos a la cara contundentes. [3, 4] Cuando hayas acabado con ese tipo, otro ocupará su lugar.



> Están intentando darle a *Lucky Luke* un aspecto mucho más detallado que el de los entornos rígidos de *Tomb Raider*

Luke es un fenómeno del cómic que ya ha cumplido 50 años, un vaquero de *cartoon* que ha recorrido mucho mundo, ha cambiado su pitillo por una espiga y el güisqui por la gaseosa, todo en nombre del progreso. Infogrames quiere sacar partido del tirón de este personaje para introducir su versión poligonal. Su idea es producir un juego que sea original a la vez que fiel al «espíritu» de los cómics. Infogrames no se ha contentado con recrear simplemente el cómic en 2-D con el formato de un videojuego en 2-D. En lugar de esto, se embarcó en la ardua tarea de dotar a Luke y demás personajes de tres dimensiones. El mismo Luke está compuesto de «unos 500 polígonos», según afirma **Fred Bibet**, el director técnico del juego, con «unos pocos menos para el resto de personajes». El título ofrecerá gran variedad de niveles 3-D, algunos de *scrolling* lateral bastante planos y otros de gran profundidad, realmente absorbentes. Estos escenarios de plataformas se intercalan con varias secciones especiales —una pelea en la cantina, un tiroteo y un concurso de leñadores— para que el aburrimiento no asome en ningún momento. Por otro lado, las 25 imágenes por segundo de Luke permiten llevar a cabo sin dificultad las innumerables acciones asociadas al desarrollo de la trama.

■ EDITOR	Ocean	■ ORIGEN	Francia
■ FABRICANTE	Infogrames	■ GÉNERO	Plataformas/puzzles
■ DISPONIBLE	Diciembre	■ JUGADORES	Uno

[1] Estos trampolines ocultos te permiten saltar sobre el poblado indio. Acierta en el camino y podrás trepar por el interior de los edificios en busca de reforzadores. [2] El gran jefe tiene cara de pocos amigos. Salta para evitar su vara mágica. [3] Saluda a Jolly Jumper, tu fiel corcel blanco. En un momento del juego te lleva a dar un paseo calzado con un par de esquís.



En relación con los niveles totalmente 3-D, el diseñador del juego, **Rodolphe Furykiewicz**, se apresura a señalar que están intentando darle a *Lucky Luke* un aspecto mucho más detallado que el de los entornos rígidos de *Tomb Raider*. Los árboles tienen forma de abeto, las cabañas de madera tienen techos inclinados y chimeneas bien definidas, y los exteriores son accidentados. Esto se revela incluso más impresionante teniendo en cuenta que *Lucky* discurre a una resolución más alta que la mayoría de los juegos para PlayStation. Si además se cuenta con un sistema inteligente capaz de leer de una sola vez el CD, el resultado es que los niveles poseen una apariencia marcadamente cinematográfica y fluida.



El dedo te queda dolorido después de tanto apretar el botón tras desafiar a este leñador a cortar troncos.

Lucky Luke ha puesto más énfasis en los rompecabezas y en la exploración que en las pruebas de reflejos que son en realidad los saltos de *Crash* y *Pandemonium*. Así, sus 15 niveles inmensos están llenos de obstáculos y objetos útiles que recoger, como lámparas de minero y dinamita. «No queríamos los típicos reforzadores», insiste Fred. Incluso los niveles de aspecto más plano te permiten entrar en tabernas en tono desafiante o trepar por el interior de graneros. Si exploras en profundidad, conseguirás acceder a fases de bonificación en las que debes llevar a cabo «misiones especiales», como por ejemplo recuperar objetos sagrados de un poblado indio.

Lucky Luke consta de muchos elementos dispares. En estos momentos aún no se sabe a ciencia cierta cómo se van a unir los niveles. ¿Agradecerás algunas de las actividades más estrambóticas —como el concurso de cortar troncos que te deja el dedo hecho polvo de tanto apretar el botón— o las acabarás maldiciendo? ¿Hasta qué punto será positivo cambiar de un nivel con movimiento libre a una sección de trayectoria fija? Éstas son incógnitas que Infogrames debe despejar, ya que su objetivo es captar el mayor número posible de jugadores. ¿Quién sabe?, a lo mejor pasa como con *Toy Story* y consigue atraer al vaquero que todos nosotros llevamos dentro.

Conspiración en 3-D

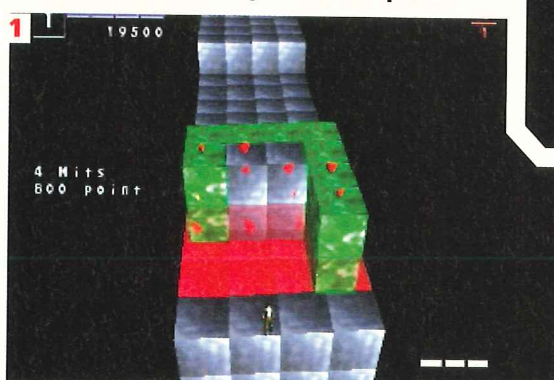
Aunque el equipo que produce *Lucky Luke* ha trabajado en varios títulos para SuperNintendo y Mega Drive (*Los Pitufos, Obelix, Tintín en Tibet*), Infogrames tiene cierta experiencia en juegos 3-D. Ellos crearon la serie clásica de *Alone in the Dark* para PC. Convertir un personaje de *cartoon* plano en un modelo 3-D totalmente animado (al estilo de *Toy Story*), resultó ser más difícil que empezar desde cero. «Tuve que volver a aprender cómo imaginar las cosas, cómo crear un fondo y un modelo en vez de dibujar personajes», explica el diseñador del juego, Rodolphe Furykiewicz. Nadie puede objetar nada al resultado final, pues ni Luke, ni su caballo Jolly Jumper, ni la pandilla de villanos podrían haber quedado mejor.

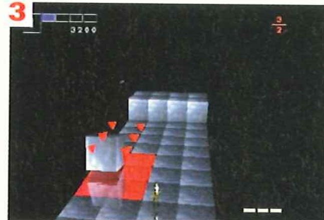


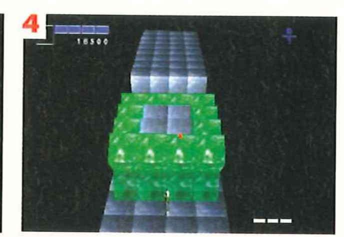


Prepárate para saborear una suculenta ración de rompecabezas. ¡Cuidado!, corres peligro de acabar como un acordeón.

[1] Al borde de la muerte. Sálvate provocando una reacción en cadena que haga que todo vuele por los aires. [2] ¡Ba-boom! [3] Esa plataforma se viene abajo fácilmente. [4] Bloques verdes a puñados.





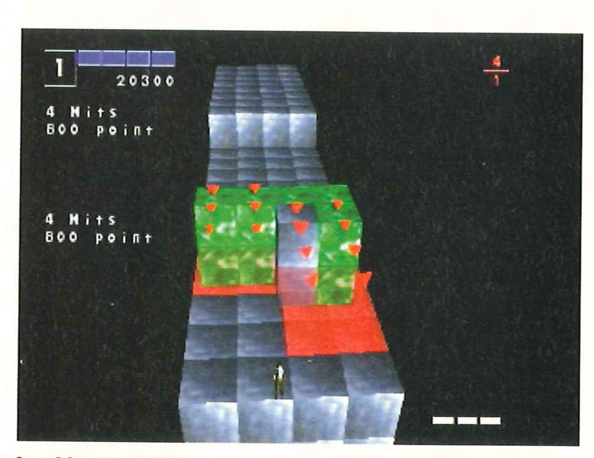


Por desgracia, hay pocos juegos de rompecabezas decentes para PlayStation (de hecho, sólo *Bust-A-Move 2* y *Super Puzzle Fighter* entrarían en la categoría de «se debe tener»), de ahí nuestra cálida bienvenida a un título tan prometedor como *Kurushi*. Se trata de un juego japonés muy popular cuyo título original, *Intelligent Qubes*, resumía perfectamente la acción.

A estas alturas es probable que ya hayas echado un vistazo a la cubierta de la demo y admirado la manera en que *Kurushi* representa, sin duda, una metáfora de la condición humana moderna: un hombre aislado en medio de un paisaje creado artificialmente que debe moverse como una centella para evitar lo inevitable: la muerte. Una muerte que se expresa de forma siniestra como aplastamiento por los bloques que se le echan encima y contra los que sólo puede oponer su ingenio. Sus esfuerzos están de antemano condenados al fracaso, ya que en un momento dado el jugador cometerá un error y las piedras rodarán sobre él sin piedad. Se trata de una triste y dolorosa reflexión sobre la insignificancia de nuestras vidas que en contrapartida se materializa en un juego fabuloso.

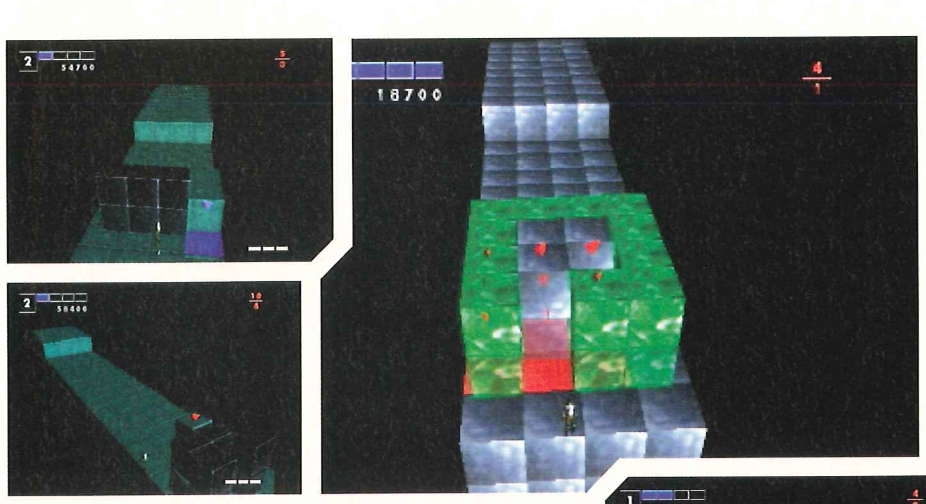
La gracia de *Kurushi* —como en todos los grandes juegos de rompecabezas— reside en su simplicidad. El rudimentario mecanismo de destrucción de los bloques que ruedan hacia uno está muy logrado. El hecho de que debas dejar a un lado los bloques negros, o bien perder una de las filas de tu plataforma, te obliga a estrujarte los

Lo mejor del juego llega en forma de bloques verdes que, una vez destruidos, dejan un área de 6 cuadrados lista para explotar



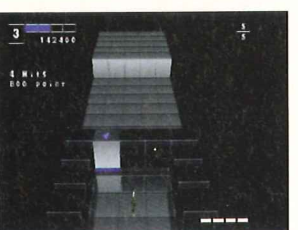
Los bloques rojos son los que están listos para explotar. Aquí no deberías tener dificultades.

EDITOR	Sony	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Sony	GÉNERO	Rompecabezas
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Dos



Si aún no has podido probar la demo, *Kurushi* se juega de la siguiente manera: eres un hombrecillo que corre de un lado a otro; para explosionar cualquier bloque, colócate sobre él, pulsa X para cargarlo, aléjate y aprieta X cuando otros bloques pasen encima.







sesos y añade frenesí cuando te acercas al final de la misma. Pero lo mejor del juego llega en forma de bloques verdes que, una vez destruidos, dejan un área de 6 cuadrados lista para explotar tras pulsar otra tecla. Esto puede conducir a una reacción en cadena que permite acabar con los bloques restantes con una simple pero espectacular acción. Pero ¿por qué te estamos explicando todo esto? Después de todo, ya lo has visto tú mismo en la demo, ¿verdad?

Aunque al principio *Kurushi* parece muy difícil, es uno de esos juegos que se aprenden casi sin darse uno cuenta. Después de media hora de ensayos, de repente empiezas a moverte como un relámpago y a explosionar bloques con estilo. Los problemas que primero creías irresolubles ahora no tienen secreto.

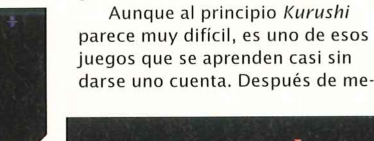
Incontables niveles

No sabemos cuántos niveles hay en *Kurushi* en el modo de un jugador, pues no conocemos a nadie que afirme haber estado cerca de completarlo. Confórmate con saber que debe haber cientos y que cada vez son más difíciles, ya sea porque los bloques empiezan a moverse más deprisa, porque las plataformas se acortan o porque la combinación de bloques se vuelve más sofisticada.

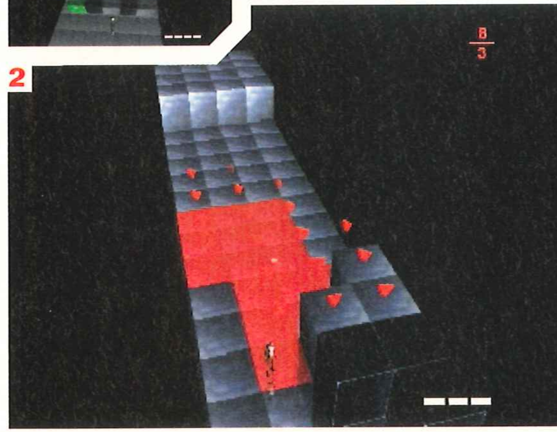
La opción para dos jugadores se desarrolla en turnos durante los cuales debes despejar un nivel. Si lo consigues, obtienes un punto. Un jugador se pone en cabeza cuando completa con éxito un nivel mientras que su oponente falla, pero, como en el tenis, tienes que llevar dos puntos de ventaja para ganar la partida. Este simple procedimiento provoca momentos de gran emoción, ya que el jugador que se ha quedado atrás intenta desesperadamente no errar de nuevo.

Kurushi parece tenerlo todo, desde una ingeniosa acción de rompecabezas que pone a prueba tu inteligencia hasta situaciones de gran tensión en el modo de dos jugadores que pueden causar la ruptura de amistades de toda la vida.

1



2

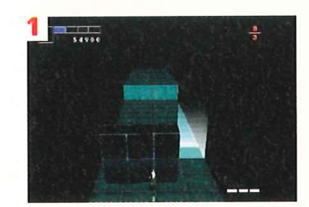


[1] Tienes un duro trabajo por delante... [2] Así está mejor. Tras esquivar la arremetida de los bloques llega la recompensa en forma de explosión.

Kurushi parece tenerlo todo, desde una ingeniosa acción de rompecabezas que pone a prueba tu inteligencia hasta situaciones de gran tensión en el modo de dos jugadores

En un futuro próximo lo someteremos a un escrupuloso análisis. Hasta entonces, que tus bloques continúen rodando y que tu hombrecillo nunca se ponga en medio.

1



2



[1] Secciones de bloques negros como ésta no deberían ponerte en apuros. [2] Los verdaderos problemas llegan después.

Deathtrap Dungeon



Si a *Tomb Raider* le quitáramos los elementos de plataforma, le añadiéramos más acción y lo envolviéramos en una atmósfera oscura y amenazadora, obtendríamos algo parecido a la nueva aventura en 3-D de Eidos.

Hace algún tiempo, los aficionados a la PlayStation que gustaban de los juegos de rol de acción, no tenían más remedio que conformarse con caros títulos de importación y sufrir la baja calidad de sus traducciones japonesas. Pero ese triste panorama cambió con la integración de SquareSoft, antes ligada a Nintendo, a Sony y con sus planes para crear *Final Fantasy VII* para PlayStation. A partir de ese momento los títulos de rol aparecieron en las previsiones de lanzamientos de las casas editoras europeas que competían por dominar parte de este floreciente mercado. *Deathtrap Dungeon*, desarrollado por Eidos Interactive, puede que sea considerado por muchos como un recurso de última hora de esta compañía para subirse al carro de la moda, pero lo cierto es que sus creadores tenían en mente este juego de lucha con espadas desde hace más de tres años.



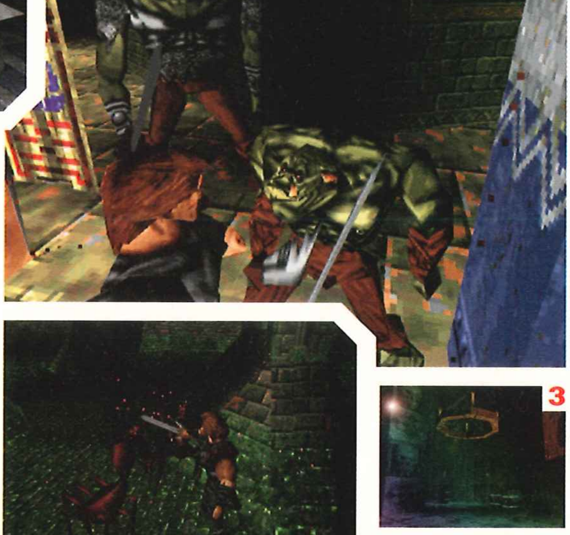
En *Deathtrap Dungeon* empiezas cautivo en un calabozo y tu primer objetivo consiste en escaparte sano y salvo. La trama se inspira en el tercer libro de Ian Livingstone, un importante autor de ciencia ficción. Se da la circunstancia de que Livingstone es el presidente ejecutivo de Eidos, por lo que ha sido él el encargado de supervisar el desarrollo del juego. Ian Livingstone introdujo el concepto de libros interactivos a través de la serie *Fighting Fantasy* en 1981 y, cuando se retiró, 11 años después, había escrito un total de 59 títulos y vendido más de 14 millones de copias.

¿Es posible que la decisión de presentar a la joven guerrera tan ligera de ropa tenga algo que ver con una tal Lara Croft?

Controles de lujo

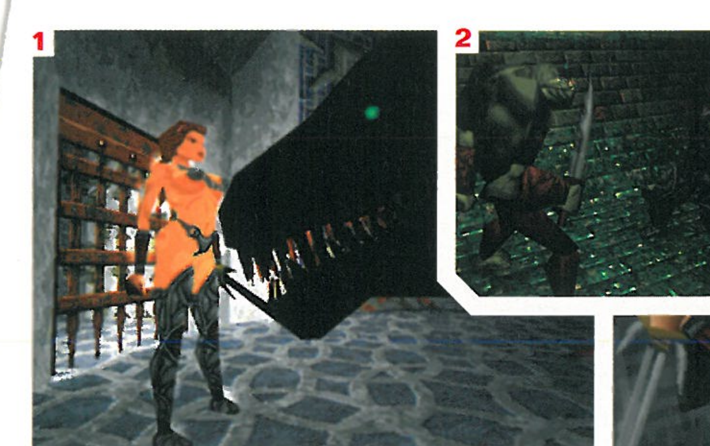
Antes de empezar el juego tienes que escoger a tu personaje. Dado el notable éxito de Lara Croft en *Tomb Raider*, no es de extrañar que los desarrolladores de *Deathtrap* hayan

[1] Una de las espadas más grandes que hayamos visto en PlayStation. [2] Cada malvado consta de cientos de polígonos [3] Los efectos luminosos son de lo mejorcito. [4] ¡Quién fuera oso hormiguero!



Los calabozos contienen algunos de los puzzles más complicados que hayamos visto después del cubo Rubik

■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Eidos Interative	■ GÉNERO	Aventura
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno



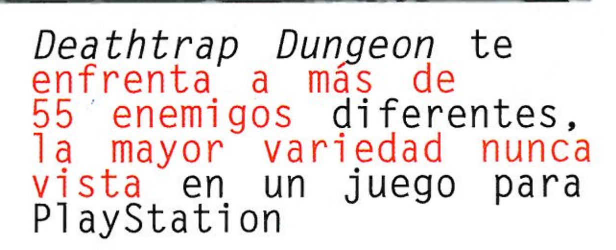
[1] Como demuestra este ejemplar de *Tirannosaurus rex*, algunos de los enemigos están muy bien diseñados. Espera a ver el dragón. [2] Cada entorno tiene su surtido de enemigos. [3] Una imagen que vale más que mil palabras. [4] El nivel de las cloacas es uno de los más peligrosos de todo el juego.

decidido incluir entre sus personajes a una protagonista femenina, ligerita de ropa y de muy buen ver. Todo un detalle. El protagonista masculino, por su parte, se nos presenta con una armadura y un peinado horroroso. Los controles de los personajes son de manejo sencillo, toda una sorpresa si se tiene en cuenta la complejidad de algunos de sus movimientos: saltos de altura, luchas marcha atrás, volteretas seguidas de una estocada, etc.

Cualquier aventura de lucha con espadas no tendría razón de ser sin unos cuantos enemigos a los que atacar. En este sentido, los fans del rol ansiosos de sangre no podrán disimular su emoción al saber que *Deathtrap Dungeon* cuenta con más de 55 enemigos diferentes, la mayor variedad aparecida hasta el momento en un juego para PlayStation. Los enormes dragones morados merecen una mención especial, pues con sus más de 500 polígonos, revolotean por toda la pantalla de manera imponente.

Neutralizar a cada uno de los enemigos requiere algo de práctica, porque no todos pueden eliminarse de un simple sablazo. Por ejemplo, para liquidar a los rockmen —un poco sordos, los pobres— lo más recomendable es aproximarse a

Deathtrap Dungeon te enfrenta a más de 55 enemigos diferentes, la mayor variedad nunca vista en un juego para PlayStation



ellos por detrás y asestarles un buen golpe de martillo, pues con un mandoblazo ni se inmutan. Todas las armas disponibles se encuentran ocultas en el calabozo: ocho espadas diferentes, trabucos, escopetas y martillos. Sin embargo, algunas veces necesitarás algo más que un arma para vencer: es hora de recurrir a tu libro de hechizos. Nuestro preferido es el del cerdito alegre. Si lanzas este encantamiento tu guerrero sacará un pequeño gorrino de su mochila y se lo arrojará al enemigo. Si éste echa a correr, el cerdito le persigue y explota.

Incluso cuando no hay enemigos, los calabozos no son un buen lugar para los jugadores pusilánimes. El diseño ha corrido a cargo de Jamie Thompson y contiene algunos de los rompecabezas más complicados que hayamos visto después del cubo Rubik. En



[1] Aprovecha para grabar tu puntuación. [2] Sin duda una de las mejores ballestas nunca vistas en un ordenador doméstico. [3] Esto pinta mal, amigo...

Deathtrap Dungeon

[1] Una de las armas más sofisticadas. Debería parar todo lo que se le pone por delante. [2] A menudo los enemigos se confunden con los elementos del escenario, de manera que resulta difícil luchar contra ellos. [3] Te pueden atacar tantos enemigos como la maquina permita (es decir, muchos). [4] Algunos de los niveles incluyen escenarios muy elaborados. [5] Si te parece que esto tiene una pinta estupenda ahora, espérate a que empiece a volar. Asegúrate de no cruzarte en su camino. Su mordisco puede ser mortal.



Como *Deathtrap Dungeon* es totalmente en 3-D, puedes moverte a tu libre albedrío mientras contemplas el magnífico entorno

la versión final, el entorno puede ser tan mortífero como cualquiera de los enemigos. Los jugadores deberán enfrentarse a grandes peligros, como fosos llenos de pinchos o lluvias de dardos envenenados.

La acción puede seguirse desde varios ángulos gracias a una cámara interactiva que va rotando para ofrecerte en todo momento el mejor punto de vista. Todavía está por ver si dará buen resultado, ya que la primera versión era algo mareante. No obstante, nos han prometido tomas mejoradas al estilo de las perspectivas de *Tomb Raider*. Como *Deathtrap Dungeon* es totalmente en 3-D, puedes moverte a tu libre albedrío, mientras contemplas el magnífico entorno poligonal con efectos de luz realistas que aumentan la emoción de la experiencia de juego. En algunas estancias las antorchas centellean, mientras que en otras las paredes se iluminan al paso de los misiles. Casi puedes sentir cómo el calor te chamusca la piel...

Sin barreras

Deathtrap Dungeon consta de doce niveles y varios decorados: desde una curiosa reconstrucción de una ciudad victoriana, hasta templos griegos con espléndidas columnas dóricas y bonitas fuentes. No hay nada que limite tus exploraciones, puedes moverte con total libertad por todos los niveles mientras tengas la llave correcta. Aparte de *Tomb Raider*, pocos juegos te dan la oportunidad de circular con tanta autonomía por los escenarios.

Cualquier título que salga en octubre puede plantarle cara, pero seguro que *Deathtrap Dungeon*, va a estar entre los mejores del año.





[1] La cámara puede girar para darte la mejor vista de la acción. [2] Esa espada de nuevo. [3] El *Tirannosaurus rex* es magnífico.







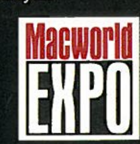
Hay otra forma de ver el futuro.



Ven a ver las nuevas tendencias que marcarán el próximo milenio.
Ven a SIMO TCI 97. Verás futuro.

MADRID 4-9 NOVIEMBRE 1997

Incluye:







Línea de autobuses especiales desde: Aeropuerto, Plaza Castilla y Colón.

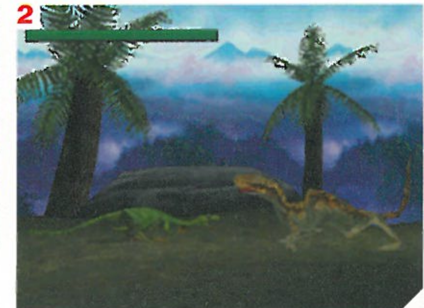
PARQUE FERIAL JUAN CARLOS I - INFOIFEMA: TEL.: (91) 722 51 80 - 722 50 00. FAX: 722 58 07. 28042 MADRID INTERNET:http/www.simo.ifema.es

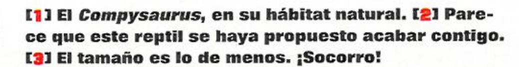




A los fabricantes les encantan las películas de éxito. Sólo tienen que copiar la idea, aprovechar la publicidad, codificar un programa pasable, y las ventas van como una seda. EA se hará de oro con la dinomanía...







[1] El *Compysaurus*, en su hábitat natural. [2] Parece que este reptil se haya propuesto acabar contigo. [3] El tamaño es lo de menos. ¡Socorro!



Tras el increíble éxito obtenido por *Parque jurásico* —la película—, a cualquiera le hubiera extrañado que Steven Spielberg no se enfrascara en rodar una segunda parte. Los expertos de la industria cinematográfica calculan que, una vez finalice la exhibición de *El mundo perdido* en las pantallas comerciales estadounidenses y europeas, habrá recaudado más de 400 millones de dólares (alrededor de 60.000 millones de pesetas). También habría sido sorprendente que *Jurassic Park* —el juego— no tuviera también su continuación.

El mundo perdido —la película y el juego— están basados en la novela homónima de Michael Crichton, cuya trama transcurre en la isla que los científicos utilizaban para criar los dinosaurios. Tras el cataclismo ocurrido en *Parque jurásico* la isla quedó desierta, hasta que...

La idea del juego es sencilla: tienes que sobrevivir. Pero no es tan simple como pueda parecer. La primera vez que cargas el juego vuelven a tu memoria algunos recuerdos de *Primal Rage*, el primer juego de dinosaurios («¡Oh, no!», estarás pensando). Pero pronto te das cuenta de que *The Lost World* debe más a los juegos de plataformas como *Gex* o *Pandemonium* que a los sucedáneos de dinosaurios que pululaban por aquel mediocre pio-





No todos los ataques vienen por tierra. Un montón de enemigos han desarrollado la capacidad de volar. El truco para contrarrestar sus ataques es la coordinación: justo antes de que pasen por encima, salta y golpéales.

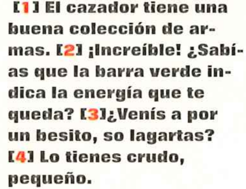
La idea del juego es sencilla: tienes que sobrevivir. Pero no es tan simple como pueda parecer

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Dreamworks Interactive**	■ GÉNERO	**Plataformas**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno**









[1] El cazador tiene una buena colección de armas. [2] ¡Increíble! ¿Sabías que la barra verde indica la energía que te queda? [3]¿Venís a por un besito, so lagartas? [4] Lo tienes crudo, pequeño.

En el nivel cinco todo cambia. La paz lo envuelve todo, sólo enturbiada por una música tétrica y el ruido sobrecogedor de unos pasos aproximándose

nero. Básicamente, la acción te lleva de un extremo a otro de la pantalla en desplazamiento horizontal. El ángulo de la cámara cambia de vez en cuando para dar la impresión de que te adentras en la pantalla, o lo que es lo mismo, te alejas de la cámara. Una de las maneras como consiguen este efecto es haciendo correr a tu dinosaurio por detrás de los árboles o frente a los arbustos. Es convincente y proporciona al juego un toque de sofisticación.

En tu intento por sobrevivir puedes ir controlando una gran variedad de dinosaurios, desde el pequeño *Compysaurus* hasta el *Tirannosaurus rex*. También puedes encarnarte en un personaje humano, ya sea un cazador armado hasta los dientes o un científico con bata blanca. Los personajes que controlas disfrutan de un buen repertorio de ataques, de distinta efectividad en función del punto flaco de cada enemigo. Los reptiles, por ejemplo, mueren tras varios estacazos sobre su espina dorsal; pero si quieres deshacerte de ellos en un abrir y cerrar de ojos, con un buen corte en la yugular es suficiente.

Sin embargo, no todo es tan sencillo. La acción va cambiando a lo largo de los 25 niveles y, mientras que en los primeros compases la acción se limita a ir evitando a tus perseguidores, cuando alcanzas el nivel cinco todo toma otro cariz. La paz lo envuelve todo, sólo enturbiada por una música tétrica y el ruido sobrecogedor de unos pasos aproximándose. De repente, aparece el cuello descomunal de un *Brontosaurus* y a duras penas puedes pretender esquivar sus patas para no morir aplastado.

Los creadores han realizado un buen trabajo con los gráficos, sobre todo con la animación de los dinosaurios, cada uno de ellos con sus características específicas. El *Compysaurus*, por ejemplo, tiene un repertorio ingente de giros, saltos y golpes. Incluso puedes atacar a los otros bichos con la cola. El control puede resultar un poco complicado: en alguna ocasión tienes que ser preciso al milímetro para subirte a las repisas, y el mínimo fallo en un salto te hará gastar una energía preciosa. Dejando a un lado esta minucia, estamos esperando la aparición de *The Lost World*, al igual que esperamos que DreamWorks nos deje acercar a su bebé (cualquiera que haya visto la película sabrá lo que pasa cuando coges a un bebé demasiado pronto...).











[1] En los primeros niveles los velociraptores serán tu cruz. Suerte que más adelante controlas dinosaurios más grandes. [2] El juego se abre con unas imágenes renderizadas de todos los dinosaurios. [3] Los saltos tienen un papel importante en el juego, pero debes estar preparado para caer muchas veces. [4] Una lucha encarnizada.

Wreckin' Crew



Quickdraw lo define como el ***Mario Kart*** **para PlayStation.**

Pero, ¿acaso puede este juego de carreras competir con el mejor de su género?



[1] Quickdraw se ha tomado alguna que otra libertad con varios de los monumentos más conocidos del mundo. [2] Los coches se han inspirado en los bólidos trucados, tan populares entre las décadas de los cincuenta y los setenta. [3] El retraso en el lanzamiento del juego ha permitido al equipo añadir nuevos elementos que incluyen objetos extras y más variedad de armas. [4] Los Anillos Nitro te facilitan una aceleración turbo.

Hace unos ocho meses, *PSM* visitó por primera vez Quickdraw Software para ponerse al corriente de su juego de carreras *Wreckin' Crew*. Su lanzamiento estaba previsto en marzo (sí, marzo de 1997), pero por una u otra razón se retrasó hasta octubre.

Temeroso de que nos hayamos olvidado por completo del juego, **Lloyd Baker**, de Quickdraw, se muestra muy dispuesto a recordarnos de qué va la historia. «*Wreckin' Crew* combina carreras y combates entre varios participantes con humor y entornos detallados e interactivos; además, permite al jugador disfrutar de la emoción que produce correr a alta velocidad mientras se recogen objetos y ejecutan movimientos especiales. Los circuitos incluyen muchas carreteras alternati-

WRECKIN' CREW DRIVE DANGEROUSLY

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Quickdraw**	■ GÉNERO	**Juego de carreras**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



[1] Gran parte del entorno es interactivo: puedes ver cómo giran los aparatos del parque de atracciones. [2] Quickdraw ha trabajado intensamente en la inteligencia artificial para asegurarse de que *Wreckin' Crew* dé la talla como juego para un solo jugador. [3] Tal vez el título que más se acerca a *Wreckin' Crew* es *Street Racer*, aunque este último fue bastante decepcionante. [4] *Wreckin' Crew* ofrece una modalidad de pantalla dividida para dos jugadores. [5] Un reforzador deslumbrante.







vas, áreas ocultas, atajos y objetos interactivos en la cuneta. El resultado es un grado de jugabilidad que atraerá no sólo a los incondicionales de *Mario Kart* por sus elementos humorísticos sino también a los de *Ridge Racer*.»

Como puedes apreciar en las imágenes, *Wreckin' Crew* tiene un aire cercano a los dibujos animados e incluye genuinas representaciones de bólidos armados hasta los dientes con un arsenal diabólico. Según explica Lloyd, los desarrolladores aprovecharon los meses de retraso en el lanzamiento del juego para mejorarlo y añadir nuevos elementos: «Desde la última vez que hablamos de *Wreckin' Crew*, gracias al perfeccionamiento del motor de juego, hemos podido incorporar nuevos ingredientes relacionados con la acción y los entornos. También hemos conseguido introducir todos los puntos incluidos en la lista que recogía las sugerencias de amigos, visitas de *PSM* , algunos *testers* de juegos y el resto del equipo de desarrollo.

Los nuevos elementos incluyen los Anillos Nitro (que facilitan una aceleración provisional tipo turbo), objetos misteriosos para recoger marcados con una interrogación, capacidad para neutralizar los ataques de otros coches, un avión que arroja más objetos para recoger, mejores atajos, secciones ocultas y siembra de objetos para asegurar la máxima emoción y una jugabilidad interminable».

El principal problema que debe afrontar el productor de un título de carreras para PlayStation es que las estanterías están abarrotadas de juegos de este género. Pese a todo, Lloyd se muestra optimista respecto al futuro de su programa: «En varias ocasiones nos han preguntado en qué se puede comparar *Wreckin' Crew* con *Rage Racer* y *Destruction Derby*. La respuesta es que, aunque hemos desarrollado algunas de las ideas que tan bien se muestran en estos juegos, no hay ninguna otra similitud entre ellos. Si alguien quiere comparar nuestro juego con algún otro título de carreras, esperamos que sea con *Mario Kart 64*. Estamos convencidos de que *Wreckin' Crew* es *Mario Kart 64* en PlayStation».

Wreckin' Crew combina carreras y combates con humor y entornos detallados e interactivos





[1] Para Quickdraw, el desafío definitivo es estar a la altura de un juego de carreras tan bueno como *Mario Kart 64*. [2] Por eso han incluido varias carreras de karts. [3] Siempre compites contra siete coches controlados por la CPU.



¡Al abordaje!

Izad velas y soltad amarras para iniciar la travesía de un océano de clichés. «Más rápido, marineros —grita el capitán—, nos persigue un banco de sirenas descocadas. ¡Más rápido os digo!»



[1] *Overboard!* incluye una acción arcade trepidante con gran cantidad de enigmas diabólicos. [2] Ten cuidado con la plétora de monstruos que incluye cangrejos asesinos. [3] Los programadores están satisfechos del efecto de transparencia del agua. Y además está muy limpia. [4] Aunque aquí parece algo turbia.

La Electronic Entertainment Exposition (E3) de Atlanta es una de las mayores ferias de juegos del año. Las empresas de software más importantes presentan sus novedades y se da cita una nutrida representación de vendedores, editores y periodistas. La compañía británica Psygnosis expuso gran cantidad de títulos en su *stand*, entre ellos pesos pesados como *F1 '97*, *Rascal* y *Colony Wars*. Pero hubo otro juego que impresionó a todo el mundo: *Overboard!* Imaginamos que ya habrás tenido la oportunidad de saborear sus bondades en la demo del CD, pero movidos por el espíritu de aventura y el ansia de conocimiento, vamos a echar otro vistazo a este título marinero, mezcla de rompecabezas y *shoot 'em up*.

> *Overboard!* tiene un aspecto brillante, alegre e inusual que contrasta con la mayoría de juegos en desarrollo

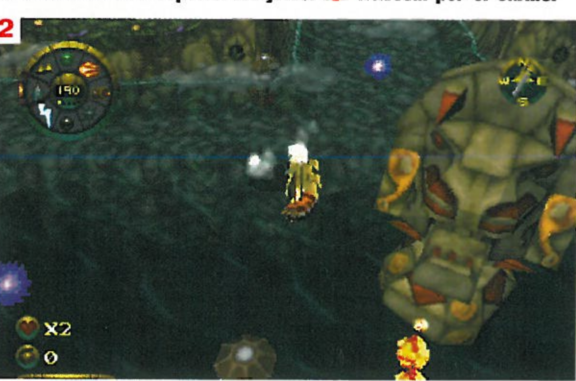
Hemos preguntado a **Alan Bunker**, productor de este pasatiempo sobre piratas y abordajes, las razones por las que ha atraído tanto la atención de los visitantes. «No hay duda de que los elementos de jugabilidad clásicos que ofrece *Overboard!* tienen mucho que ver con el éxito del juego en la E3. Pero uno de los comentarios más frecuentes que he oído es que se trata de un juego muy original. *Overboard!* tiene un aspecto brillante, alegre e inusual que contrasta totalmente con la mayoría de juegos en desarrollo, que son oscuros y futuristas o juegos de plataforma en tercera persona. Es sólo una observación, pero el caso es que los jugadores están ávidos de cosas diferentes en un mercado cada vez más estático y aburrido.» ¿Estático y aburrido? La verdad es que Alan tiene toda la razón. Aunque ha aumentado bastante el número de fabricantes que producen juegos para PlayStation, es justo decir que una buena parte de ellos no son precisamente un dechado de virtudes. A medida que se incrementa la oferta, parece que los títulos esenciales afianzan su dominio en el mercado, mientras que los del montón luchan por entrar en las listas de éxitos. Sin embargo, siempre habrá sitio para un juego original, aunque



■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Psygnosis	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*/rompecabezas
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	De uno a cinco



[1] Fíjate en el pequeño icono en la esquina superior izquierda de la imagen. Muestra todas las armas y reforzadores que has acumulado. Puedes acceder a ellos pulsando un botón. [2] Necesitarás una brújula para mantener el rumbo. [3] Con los pads y el multitap necesarios, pueden jugar hasta cinco personas. [4] Arribada a puerto extranjero. Fíjate en las tejas. [5] Al final de los niveles te esperan los jefes. [6] Travesía por el Caribe.





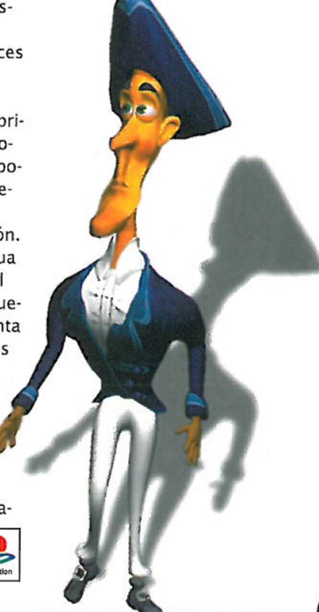


no tenga necesariamente el perfil de un *Wipeout 2097* o un *V-Rally*. Una característica que seguro va a atraer a muchos usuarios es el hecho de que se puede competir uno contra uno o bien en partidas multijugador. Alan explica cómo funciona esta última modalidad: «A la opción multijugador de *Overboard!* se accede mediante dos controladores situados en los puertos de la máquina. Con un multitap pueden participar hasta cinco jugadores. Hay 10 escenarios de combate cuerpo a cuerpo diseñados con mentalidad multijuego. La cámara efectúa movimientos de *zoom* de aproximación y alejamiento según la distancia que haya entre los contendientes en el escenario de la batalla. También existen varias opciones multijugador, como la capacidad para configurar tus propias armas o la modificación del recuento de munición y de los niveles de armamento, etc.». Hay cinco regiones —caribeña, inca, ártica, industrial y Oriente Próximo— que abarcan 20 niveles. La gama de enemigos es muy amplia: los hay submarinos, como el Pez Bomba; de superficie, como una serie de navíos que disparan desde bolas de cañón hasta rayos, y aéreos, como los globos que dejan caer minas. *Overboard!* también incluye cinco guardianes —uno en cada región— que protegen la salida a la próxima región. Y las criaturas estrafalarias tampoco faltan: loros asesinos, pulpos borrachos y peces camicaces.

Una característica que seguro va a atraer a muchos jugadores es el hecho de que se puede competir uno contra uno

Aunque *Overboard!* no es un juego que te deje boquiabierto a primera vista, si lo examinas cuidadosamente, te darás cuenta de que posee algunos detalles gráficos impecables, sobre todo en relación al protagonismo del agua en la acción. «Dado que el juego tiene en el agua a su elemento esencial, era crucial que los efectos visuales del mar fueran lo más creíbles posible —apunta Alan—. La mar rizada junto con los efectos de transparencia y los reflejos de nubes, crean un entorno de gran realismo que resulta impresionante.»

Otros juegos, como *Micro Machines* y *Sensible Soccer*, revelaron su encanto visual con el paso del tiempo y con *Overboard!* es muy probable que ocurra lo mismo.





[1] Se han diseñado 10 escenarios para los combates cuerpo a cuerpo. La cámara alterna los *zoom* de ampliación y reducción del plano para incluir a los jugadores que se van sumando a la refriega. [2] Los iconos sobre los barcos te indican quién es quién.

La vuelta Final



F1 '97 cuenta con una jugabilidad mejorada, un motor de juego superior y unos gráficos actualizados. ¿Será suficiente para que se convierta en el mejor juego de carreras de todos los tiempos? ¡Qué pregunta más tonta!

La suerte está echada: *F1 '97*, una de las continuaciones más esperadas de los últimos tiempos ya está en las tiendas. Después de meses de actividad frenética, en las oficinas de Bizarre Creations ha llegado la hora de tomarse un respiro. *PSM* se ha acercado hasta allí para charlar un rato con este equipo de desarrollo sobre los pormenores de su trabajo en *F1 '97*.

Lo primero que hay que decir es que el aspecto general del juego es muy bueno. Como **Sarah Dixon,** de Bizarre, nos contó en *PSM* 8, el motor de los gráficos ha sido modificado por completo. Ahora éstos transcurren a una velocidad endiablada. Es probable que el original ya te pareciera magnífico desde un punto de vista visual, pero lo cierto es que no tiene nada que hacer al lado de *F1 '97*.

Sin embargo, los nuevos gráficos, por asombrosos que te puedan parecer, no constituyen ni mucho menos la diferencia más significativa entre ambas versiones. Los cambios y novedades más relevantes atañen a la jugabilidad y la mayoría de ellos son producto de las impresiones manifestadas por los jugadores que probaron el original. Tal vez la innovación más importante es la diferencia que existe entre las modalidades Arcade y Grand Prix. Este aspecto del juego es el que más emocionado tiene al equipo de Bizarre, y con razón, ya que —en muchos sentidos— *F1 '97* son dos juegos en uno.

El modo Arcade ha sido modificado, rediseñado y simplificado para que su acceso sea lo más sencillo posible. El manejo y la respuesta de los coches son sensiblemente mejores y se ha cambiado la estructura del juego. Al empezar, sólo puedes competir en unos pocos circuitos, pero su número aumenta a medida que avanzas. Hay incluso pistas secretas y un nuevo

> La innovación más importante es la diferencia que existe entre las modalidades Arcade y Grand Prix... En muchos sentidos, *F1 '97* son dos juegos en uno





Además de las perspectivas del original, *F1 '97* incluirá varios ángulos nuevos para seguir la acción.



[1] El *F1* original era uno de los juegos de carreras para PlayStation con mejores gráficos, pero la espectacularidad de *F1 '97* te dejará sin aliento.
[2] Hasta los choques resultan muy convincentes. Olvídate de la frustración que provocan en la mayoría de juegos del género.

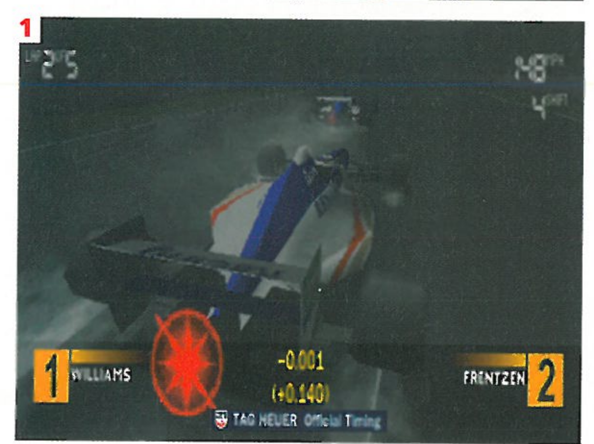
EDITOR	Sony	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Bizarre Creations	GÉNERO	Carreras arcade/simulador de carreras
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos

[1, 2, 3] Si las carreras bajo la lluvia del original eran emocionantes, fíjate en los nuevos gráficos de diferentes condiciones meteorológicas. [4, 5, 6] La modalidad de pantalla dividida te permite escoger entre planos horizontales o verticales. [7] Colisiones aún más espectaculares.

2


3


7


1


4


5

6


comentarista de estilo americano. Para que te hagas una idea de lo que te espera, piensa en la jugabilidad que viviste con *Virtua Racing* y añádele estos nuevos gráficos.

Por otro lado, la modalidad Grand Prix es más detallada y realista que la del original. Para que el juego esté en la máxima sintonía con la actualidad, se han empleado datos sobre todos los circuitos, vehículos y pilotos que participan en la presente temporada. La actuación de cada coche coincide con sus resultados en las carreras de este año y la inteligencia artificial se ha modificado para que se adapte a los auténticos pilotos y a sus estilos.

El nuevo motor también permite que los desperfectos y la conducción resulten mucho más realistas y eso incluye el desgaste de llantas, la medición de los niveles de combustible y la réplica detallada de todas las formas en que se puede modificar un coche de F1. Con el nuevo motor de gráficos se puede conseguir lo que los programadores denominan «deformación dinámica completa»: sea cual sea la forma y el lugar en que se produzca, el daño será visible en el coche. Por ejemplo, si chocas contra el lateral de un rival, podrás comprobar que la chapa de su coche se hunde.

> Sea cual sea la forma y el lugar en que se produzca, el daño será visible en el coche. Si chocas contra el lateral de un rival, verás que la chapa se hunde

Para que el aumento de detalles y realismo no vaya en perjuicio de la experiencia de conducción, Bizarre ha mejorado mucho las opciones de práctica y las ayudas al piloto. Una de las más brillantes es la línea de carrera, que se muestra mediante diferentes marcas de llantas sobre el asfalto; con su color indican dónde hay que frenar y acelerar.

Si sumamos a todos estos elementos los tres nuevos circuitos Grand Prix, una banda sonora renovada por completo y unos gráficos sorprendentes, llegaremos a la conclusión de que Bizarre se ha confabulado con los incondicionales de las carreras F1 para convertirse en un juego ganador.

Si quieres saber hasta dónde llegan las excelencias de *F1 '97*, tendrás que esperar al próximo número de *PSM*, donde os ofreceremos un análisis exclusivo del juego junto con una demo jugable única.

Colisiones explosivas

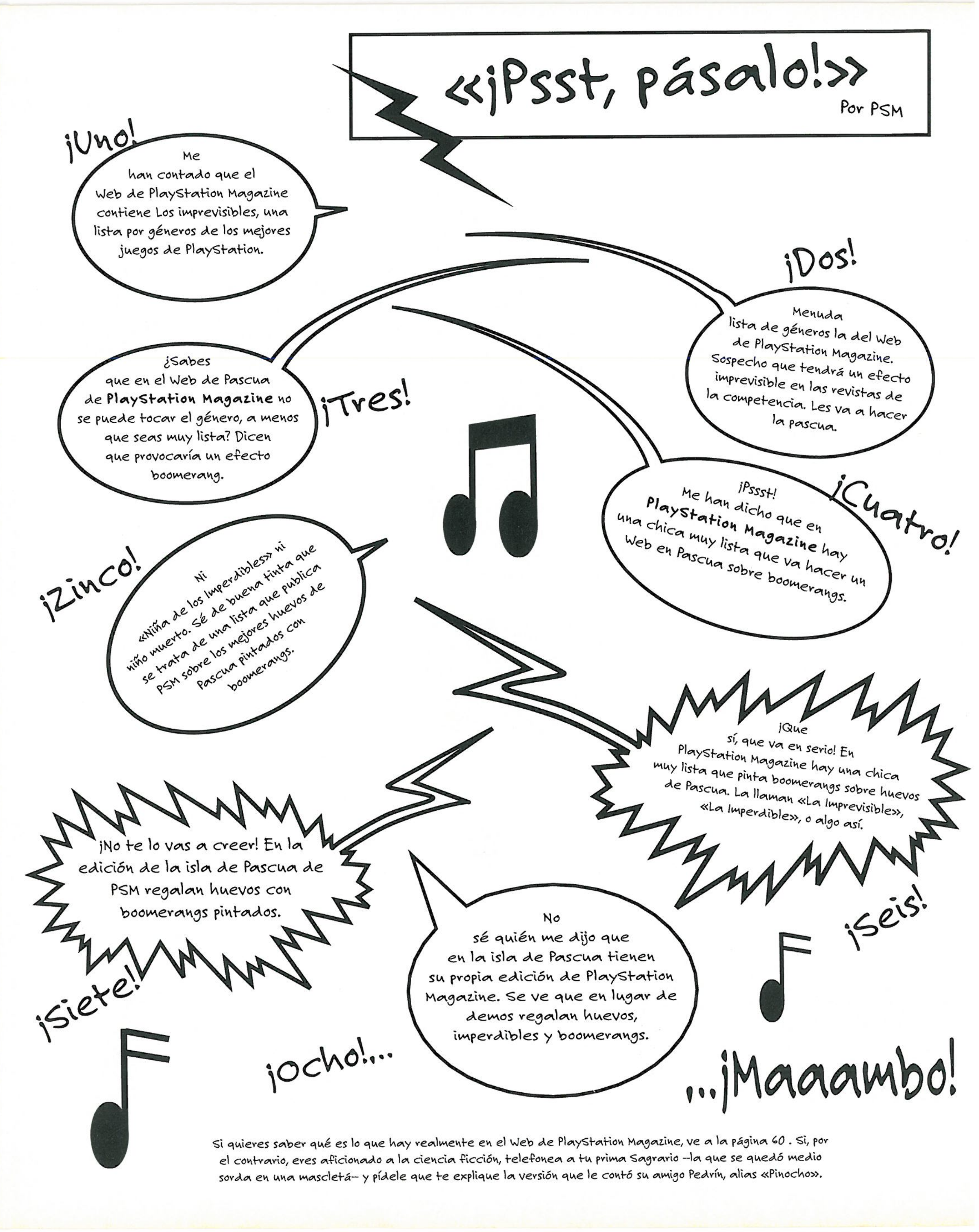








Uno de los aspectos que ponen de manifiesto la voluntad innovadora de Bizarre es el de los desperfectos y los choques. Mientras que *F1* permitía desperfectos en los alerones frontal y trasero, además del desgaste de llantas, la modalidad Grand Prix de *F1 '97* aportará daños y desgaste realistas en casi todas las zonas del bólido. Además, habrá explosiones, deformación de la chapa y unos increíbles gráficos de fuego y humo.


«¡Psst, pásalo!»
Por PSM
¡Uno!
Me han contado que el Web de PlayStation Magazine contiene Los imprevisibles, una lista por géneros de los mejores juegos de PlayStation.
¡Dos!
Menuda lista de géneros la del Web de PlayStation Magazine. Sospecho que tendrá un efecto imprevisible en las revistas de la competencia. Les va a hacer la pascua.
¡Tres!
¿Sabes que en el Web de Pascua de **PlayStation Magazine** no se puede tocar el género, a menos que seas muy lista? Dicen que provocaría un efecto boomerang.
¡Cuatro!
¡Pssst! Me han dicho que en **PlayStation Magazine** hay una chica muy lista que va hacer un Web en Pascua sobre boomerangs.
¡Zinco!
Ni «Niña de los Imperdibles» ni niño muerto. Sé de buena tinta que se trata de una lista que publica PSM sobre los mejores huevos de Pascua pintados con boomerangs.
¡Seis!
¡Que sí, que va en serio! En PlayStation Magazine hay una chica muy lista que pinta boomerangs sobre huevos de Pascua. La llaman «La Imprevisible», «La Imperdible», o algo así.
¡Siete!
¡No te lo vas a creer! En la edición de la isla de Pascua de PSM regalan huevos con boomerangs pintados.
¡Ocho!...
No sé quién me dijo que en la isla de Pascua tienen su propia edición de PlayStation Magazine. Se ve que en lugar de demos regalan huevos, imperdibles y boomerangs.
...¡Maaambo!
Si quieres saber qué es lo que hay realmente en el Web de PlayStation Magazine, ve a la página 60 . Si, por el contrario, eres aficionado a la ciencia ficción, telefonea a tu prima Sagrario —la que se quedó medio sorda en una mascletá— y pídele que te explique la versión que le contó su amigo Pedrín, alias «Pinocho».



Hay tal variedad de títulos *beat 'em up* que los estantes de las tiendas pronto necesitarán un sistema de codificación. Guiada por el instinto de conservación, la especie *Toshinden* se perpetúa en la jungla poligonal...

Cuando *Battle Arena Toshinden* apareció por primera vez fue una auténtica revelación. Gráficamente, no habíamos visto nada igual; ¿te acuerdas de la bailarina de circo Ellis, ataviada con una faldita transparente? *BTA* fue el primer *beat 'em up* que se podía considerar verdaderamente en 3-D. Sus *rings* eran tan amplios que te permitían esquivar a los enemigos corriendo de un lado a otro.

De todas maneras, el consenso general fue que *Tekken* arrebató la corona a *Toshinden* apenas unas semanas después de su llegada, hace ahora casi dos años. La continuación, si bien era un producto solvente —con uno o dos personajes nuevos interesantes—, no supuso una mejora significativa del original. No obstante, Takara presionó para que se reconsiderara una nueva continuación y este mes de octubre sale a la venta la tercera entrega de la serie.

Esta vez parece que han optado por un ligero replanteamiento con respecto a las ediciones anteriores. Cuando *Tekken 2* apareció, la serie *Toshinden* cayó muy por debajo de él, y con *Tekken 3* quedó sepultada del todo. De ahí que Takara esté echando mano de todos los recursos para mantener con vida al contendiente. Se han renovado los gráficos y el sombreado Gouraud vuelve a asombrarnos por su precisión, aunque el aspecto general del juego se acerca al estilo *anime* japonés.

La animación es completamente distinta y se han incluido los últimos avances en efectos luminosos. En realidad, la calidad visual de la serie *Toshinden* nunca se ha puesto en duda.

Se han introducido tres personajes nuevos y se han mejorado los movimientos de los existentes. Una vez más se pueden ejecutar algunas llaves especiales usando los botones laterales y se ha previsto un nuevo mecanismo defensivo, el «Soul Bomb», idóneo para salir airoso de situaciones comprometidas.

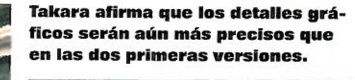
Por desgracia, no es probable que *Toshinden 3* dé finalmente el paso hacia la cima de los *beat 'em up*. El segundo de la serie no acertó a impresionar, y los cambios significativos introducidos en el tercero no parecen suficientes para convertirlo en una compra indispensable. De todos modos, haremos una inspección más a fondo en el próximo mes.





En esta ocasión, asomarán a la arena tres personajes más, a cual más bruto.







Takara afirma que los detalles gráficos serán aún más precisos que en las dos primeras versiones.



EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Sí	GÉNERO	*Beat 'em up*
FABRICANTE	Takara	ORIGEN	Japón	JUGADORES	Uno o dos

YO kung fu ¿Y TÚ?

Desde los juegos con mapas de bits más toscos hasta los programas 3-D en tiempo real, la historia de los *beat 'em up* representa prácticamente la historia de la consola doméstica. Acompáñanos en el viaje que te revelará todas las claves que explican el imparable ascenso de los juegos de combate hacia la cima de la popularidad.



En un *dojo* de un país muy lejano

Dado que casi todos los videojuegos se basan en la idea del conflicto, parece que lo más fácil para crear un juego es situar a dos seres humanos en un ring y contemplar cómo se reparten mamporros. Paradójicamente, las artes marciales están muy poco representadas en los programas para ordenadores domésticos y recreativas de antaño. A diferencia de los juegos de carreras, en que tres bloques contiguos podían pasar por un bólido, la flexible figura humana no era fácil de reproducir con la tecnología gráfica primitiva. Sin embargo, el deseo de recrearnos en un entorno virtual sigue vivo, impulsando cada nuevo desarrollo técnico: *sprites*, digitalización, captura de movimiento, técnica 3-D, mapa de texturas... Gracias a ello, la historia de los *beat 'em up* ha avanzado sin prisa pero sin pausa.

Todo empezó, supuestamente, en 1984 con un juego titulado *Karate Champ*, de Data East. En lugar de botones de ataque, la máquina recreativa tenía dos joysticks para controlar al protagonista; la idea era que la combinación de maniobras con los sticks producía el limitado repertorio de movimientos que poseía. Hay que reconocer que no fue el mejor de los principios, pero al menos se habían levantado los cimientos del género. Ya en este temprano estadio, *Karate Champ* empleaba dispositivos ahora clásicos como las barras de energía y los *bonus* para que los jugadores pudiesen hacer estragos con macetas y floreros.

El análisis retrospectivo del profético *Yie Ar Kung Fu* (1985) revela sorpresas similares. Se trataba de un título concebido en un principio para máquinas recreativas creado por Konami. Las reglas eran muy básicas y sólo podías ejecutar un par de tipos de patadas y puñetazos para abrirte camino a través de un incesante desfile de enemigos controlados por la CPU. En compensación, ofrecía muchos elementos hoy día muy comunes, entre los que figuran patadas en el aire, fondos animados, proyectiles, armas de mano, movimientos especiales (el primer rival que aparece ejecuta una variación del Sumo Torpedo de Honda) e incluso la primera luchadora que maneja un abanico mortífero. Cuando las conversiones de *Yie Ar* llegaron a la escena del ordenador doméstico, su impacto quedó pronto minimizado por una legión



[1] *Way Of The Exploding Fist* dio a conocer a la compañía de software Melbourne House. [2] Tres personajes de *IK+* se enzarzan en una pelea a tres bandas.



[1] La versión para C64 de *Kung Fu Master*: ¡luchar y caminar! [2] La trama del «rapto».

de imitadores que tenían codificación británica.

Quizás de entre todos estos juegos los que se recuerdan con más nostalgia son los de la serie *International Karate*, de System 3, más conocidos como *IK* (1986) y *IK+* (1987). Diseñados por Archer Maclean, incluían *sprites* idénticos que se distinguían sólo por los tradicionales pijamas en rojo y azul que más tarde llevarían Ken y Ryu. Aunque su animación era limitada, daba gozo ver cómo, al

Las reglas eran muy básicas y sólo podías ejecutar un par de tipos de patadas y puñetazos para abrirte camino a través de un incesante desfile de enemigos controlados por la CPU

propinar a tu rival un puñetazo en el vientre, éste se doblaba y caía al suelo exclamando «¡duf!». El desafío se incrementó cuando *IK+* puso un tercer guerrero en pantalla y el ganador era quien más puntos de habilidad recibía del pequeño maestro barbudo. Otra serie popular, *Way Of The Exploding Fist*, reprodujo muchos de los elementos de los títulos *IK*, pero lo hizo con una presentación más lograda, añadiendo distintos escenarios y unos efectos sonoros algo estridentes.



Entretanto, se estaba produciendo un pequeño avance tecnológico en el mundo de las recreativas. La introducción de un entorno de *scroll* continuo para eliminar el parpadeo en la transición entre «niveles» de una pantalla, había revolucionado los fondos de juego rudimentarios y los *beat 'em up* también se iban a beneficiar de esta nueva técnica. Los resultados no distaron mucho de los arrojados por aventuras anteriores: en *Kung Fu Master* (1984), el guerrero ha de pasar por interminables pasillos flanqueados de enemigos para rescatar a su novia que, cómo no, ha sido raptada por Mr X (lo más triste de todo es



[1] ***Super SFII*** **incorporó a la serie personajes de diseño estadounidense. [2] Ahora Boon & Tobias sostienen que el atractivo de** ***MK*** **reside en su argumento e intensos personajes. ¡Smmf. Hmmf.** ***Ja, ja, ja!*** **[3] Otra cabeza para Salomé. [4] El mago perverso vestido de púrpura y su ligue marbellí contemplan un duelo entre bárbaros.**

que aún hay fabricantes que siguen empleando ese dudoso argumento). Los detalles de la escenografía se repiten tantas veces que, a su lado, los fondos de *Scooby Doo* parecen complejos como los de la Capilla Sixtina. Sin embargo, había algo en esta fórmula «héroe avanza por fondos de *scroll* dando porrazos» que la hacía perfectamente apropiada para la experiencia arcade y no pasó mucho tiempo antes de que todas las compañías de software con un departamento de productos de entretenimiento empezaran a producir en serie sus propias versiones del estilo caminar-luchar. Cuando *Double Dragon* (1986), de Taito, apareció ofreciendo la posibilidad de que el jugador blandiera un cuchillo o una cadena de bicicleta, se inició una nueva etapa que duró cinco años. *Bad Dudes, Final Fight*... la lista de juegos similares con vigilantes dedicados a hacer barridas por los suburbios era enorme y sus protagonistas inspiraban verdadero temor.

¿Y qué mejor formato podía tener el éxito comercial de la década? *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Konami/Romstar, 1989) contaba por anticipado con el escenario perfecto —los barrios bajos— y un diseño de cómic simplista que fue adaptado sin dificultad a la animación de *sprites* del momento. Sea cual sea nuestra opinión sobre dicho juego en la actualidad, es incuestionable que una licencia oportuna y una máquina capaz de hacer participar a cuatro jugadores a la vez, consiguieron que *Turtles* fuera uno de los juegos que más dinero recaudó en su época.

¡Qué daño!

En 1987 llegó a las recreativas *Street Fighter*, de Capcom, que al principio dio la impresión de ser sólo un montaje publicitario. La cabina usaba «pads de impacto» sensibles a la presión como interfaz, de modo que el jugador tenía que golpear con grados de fuerza variables a fin de ejecutar en pantalla los diferentes movimientos. Éste no era ni mucho menos el más cómodo de los sistemas posibles y los pads sensibles tenían una vida corta debido al desgaste. Como solución de emergencia, Capcom volvió a equipar las cabinas con seis botones de ataque —de intensidades baja, media y alta— que consiguieron duplicar los puñetazos y patadas ejecutables mediante los pads. Incluso esta modificación fue una novedad para la época y muchos observadores criticaron la complejidad de tener tantos botones. En cualquier caso, ya estaban puestas las bases para el lanzamiento en 1991 de *Street Fighter II*. Intimidador y confuso al principio, tuvieron que ser los jugadores más tenaces los que descubrieran sus cualidades y las promocionaran hasta que el dominio de *SFII* se convirtió en el rasero para medir tu talento y habilidad en las recreativas. *SFII* se convirtió, después de *Pac-Man* (1980), en el segundo juego que más dinero ha recaudado en los salones arcade. Un año después, Midway iba a descubrir otra pequeña gallina de los huevos de oro: la serie *Mortal Kombat*. Gracias a sus sofisticados gráficos digitalizados de actores «reales», su muestra desinhibida de las muertes más san-

P: ¿En qué película de «torneo de lucha» Jean Claude Van Damme vapuleaba a un rival desalmado en *Karate Champ* como preludio de una exhibición de artes marciales basada en las patadas aéreas?

DIVINO QUEBRANTA-HUESOS

Jackie Chan es Dios, o al menos así rezaba el dicho. Es una auténtica pena que el público occidental no haya podido apreciar el talento de Jackie y que *Rumble on the Bronx* haya conseguido atraer más espectadores que sus películas de más calidad. Pero para muchos que apreciamos su portentosa habilidad para administrar jarabe de palo, Chan siempre ha estado presente.

La relación del cine de artes marciales con los videojuegos se remonta a la década de los ochenta, cuando apareció un *beat ´em up* de *scroll* titulado con acierto *Jackie Chan's Action Kung Fu* (Nintendo, *PC Engine*). El actor devolvió el cumplido con la *anime* de acción trepidante *City Hunter*. En esta película volvía a protagonizar combates al más puro estilo *Street Fighter 2* en una secuencia que delataba la influencia del cómic y las recreativas.

Es lógico que participara en uno de los mejores juegos de combate disponibles: *Tekken 2*. Los fans de sus películas no deben confundirse con el nombre de Lei Wu Long, un velado homenaje al personaje de Jackie en la serie de películas *Police Story*. Pronto lo veremos en otros juegos PlayStation, y los amantes del sofá que no pudieron disfrutar de sus hazañas en las recreativas, pueden «convertirse» en Jackie una vez más cuando aparezca *Tekken 3*. La peculiaridad en esta entrega es su habilidad para adoptar diferentes estilos de lucha que incluyen las desconcertantes técnicas de *Drunken Master*...

LAS REGLAS DEL MARQUÉS DE QUEENSBERRY

Gran mecenas del boxeo, el VIII Marqués de Queensberry formuló en 1867 una serie de reglas para la práctica de dicho deporte. Todavía hoy, su nombre sigue relacionado con el juego limpio sobre el cuadrilátero. Pero también se le recuerda por ser el responsable del encarcelamiento de Oscar Wilde. El marqués no era tan noble, después de todo.

guinolentas causaron una gran controversia. Los aficionados de *SFII* se mofaban de sus movimientos mediocres y efectistas, pero el espectáculo de atrocidades de *MK* habría mantenido la serie viva aun sin las modificaciones del sistema introducidas con cada nueva entrega.

¡Ker-chiiiiing!

Tan pronto entran en juego las armas, las cosas pueden complicarse de verdad. Otro de los juegos tempranos con una inmerecida reputación de sangriento fue *Barbarian* (C64, BBC), editado el año 1986. Si uno se fija en los movimientos, se aprecia la sorprendente sofisticación de este título de duelos de espadas entre gladiadores para dos jugadores. Incluía hábiles desvíos de golpes por alto y por bajo e incluso un «súper movimiento» que, a pesar de que se ejecutaba lentamente y era fácil de neutralizar, podía llegar a arrancar la cabeza del contrincante. La animación de *sprites* era impresionante y las espadas emitían un tremendo «ker-ching» cada vez que chocaban.

La animación de los *sprites* era impresionante y las espadas emitían un tremendo «ker-ching» cada vez que chocaban



R: No, no es *Street Fighter: La Película* sino un filme con un título tan encantador como *Bloodsport* (*Deporte sangriento*) en la que Van Damme practicaba el *kick-boxing* para abrirse paso a través de una plétora de luchadores sospechosamente parecidos a los de *SF*.

En un momento dado, pareció que la tremenda acción con *katana* de *Samurai Shodown* (en Japón, *Samurai Spirits*) podía competir con *SFII*. Además de su ambiente histórico, personajes variados e interesantes y fondos interactivos — un mandoblazo perdido podía partir por la mitad barriles de madera o lanzar por el suelo ascuas incandescentes—, poseía un sistema de combate adictivo y muy divertido. La lucha de botones que se desata en *Soul Blade* cuando las hojas de las espadas se traban, tiene su origen en este juego. Uno de los trucos más ingeniosos de *Samurai Shodown* era la posibilidad de desarmar a tu rival haciendo que su espada saliera volando y quedara tirada en el suelo; tu enemigo estaba entonces obligado a luchar con puños y patadas a menos que se adelantara para recuperar el arma. *Barbarian* renació a manos de la división estadounidense de Namco con el título *Weaponlord* (SuperNintendo, Mega Drive). Era una pequeña joya producida por el mismo equipo que diseñó *Super SFII's Dee Jay* para Capcom. Aunque el motor de juego era muy sólido y ponía en aprietos a jugadores expertos que habían domado *SFII*, *Weaponlord* no consiguió una gran aceptación. Sus puntos débiles eran un control imposible mediante pad (los movimientos especiales pedían a gritos el uso de un joystick), gráficos azulados y un escenario con motivos de libro de caballerías y brujería tan soso y plagado de clichés que casi provocaba vergüenza ajena.



[1] Li Long no quiere ningún huésped en *Soul Blade*. [2] Hwang contra Hwang: es como la oveja Dolly asesinando a su otro yo. Muy freudiano.





[1] Un juego que bien vale su precio. Uno de los primeros escaparates de gráficos para PlayStation, *Toshinden* utilizaba bastones de granito y lanzas extensibles. [2] Con *Star Gladiator*, Capcom demostró hasta qué punto el potencial de la consola para la producción de efectos especiales invitaba combatir con sables láser. [3] Los creadores de *Samurai Shodown* se aseguraron de que la acción con espadas era algo más que un simple sustituto de puñetazos y patadas.

La llegada de los clones

«Estos juegos son todos iguales».

Es una crítica frecuente a la que sin duda te habrás enfrentado cuando hayas sentido la tentación de comprar una continuación de *Tekken*, *SFII*, *Toshinden* o cualquier otro *beat 'em up* de tu colección. Tal y como sugiere este viaje a través de la historia de los videojuegos, todos los títulos de actualidad parecen tener un precedente que se remonta diez años en el tiempo. Curiosamente, los maestros del refrito se pusieron, por una vez, del lado de sus críticos con ocasión de un proceso judicial bien extraño.

En 1994 Capcom emprendió acciones legales contra Data East en un juzgado californiano, alegando que un juego de recreativas de este último, *Fighter's History*, había vulnerado los *copyright* al haber copiado «todo el concepto y singularidad» de *Street Fighter II*.

El proceso no sólo fracasó sino que además se volvió contra la parte demandante al dictaminar el juez William Orrick de forma harto humillante que *SFII* contenía «tópicos no sujetos a *copyright* como son sus personajes de lucha estereotipados y técnicas de combate poco originales derivadas de las artes marciales». La verdad es que nunca hemos oído que en la Costa Oeste hubiera combates con bolas de fuego, así que habrá que suponer que los alumnos californianos de Shotokan lo consideran muy pasado de moda para practicarlo.

Irónicamente, los jugadores perspicaces que conocían *Fighter's History* aseguraron que en realidad se trataba de un timo mayúsculo. El caso es que, desde esa sentencia, ninguna compañía de software se lo ha pensado dos veces a la hora de apropiarse de diseños de personajes y técnicas de combate creados por sus rivales más cercanos. Incluso la propia Capcom ha caído en la tentación del refrito al producir la que tal vez sea la mejor réplica de todas, *Star Gladiator*.

No hay nada intrínsecamente malo en volver a utilizar una buena idea, pero las empresas de software tienen especial predilección por jugar seguro y dar a los clientes lo que imaginan que éstos quieren. Una y otra vez, *ad nauseam*.

LAS DIEZ REGLAS DE LOS *BEAT 'EM UP*

(1) Ley del Conflicto Universal
Desde colegialas con los ojos desorbitados hasta viejos libertinos apergaminados, dinosaurios o pandas gigantes, TODO EL MUNDO practica artes marciales.

(2) Ley Maldita del Poder Vocal Inverso
Cuanto más tiempo y esfuerzo dediques a anunciar a los cuatro vientos un ataque súper especial de un megatón, menos posibilidades tendrás de acertar. O de infligir daños mortales en caso de dar en el blanco.

(3) Ley del Escudo Total
En el proceso de ser apuñalado, golpeado, electrocutado, explosionado, machacado con un mazo o acribillado a balazos, un luchador habilidoso será capaz de evitar cualquier daño físico con sólo cruzar los brazos o elevar las manos frente a la cara.

(4) Ley de la Intensidad del Mamporro
Aunque tu contrincante parezca inmune al agotamiento y siga fresco como una rosa tras propinarle incontables y terribles puñetazos al rostro y al vientre, es posible que sólo necesites darle un golpecito en los dedos del pie para dejarlo K.O. (véase Ley Maldita).

(5) Ley de la Irrelevancia del Tamaño
Un simple golpe asestado con una pequeña daga causará tanto daño como un hacha de guerra o un sable, si no más. También puede aplicarse a la desviación de ataques.

(6) Ley de la Subcultura Machista
Las armaduras no ofrecen protección alguna contra los puñetazos de un auténtico guerrero, así que las féminas ágiles harán bien usando un bikini de piel de leopardo en lugar de una malla de chapa...

(7) Ley del Equilibrio Invisible
El «techo» místico de la energía *chi* significa que todos los grandes guerreros, sin importar su tamaño, tienden a mantener el equilibrio de fuerzas. Así las cosas, no es raro que colegialas de ojos desorbitados derroten a pandas gigantes (véase *World Class Wrestling*).

(8) Ley de la Mortalidad del Maestro
A pesar de que tu maestro es infinitamente más sabio, tiene mucho más talento que tú para las artes marciales y te da consejos y enseñanzas que tu mente juvenil es incapaz de asimilar, morirá sin remedio cuando tu enemigo implacable destruya tu *dojo*/aldea/refugio rústico.

(9) Ley de la Venganza Indiscriminada
TODO EL MUNDO tiene un enemigo implacable. Sin embargo, debes derrotar a varios guerreros a menudo inocentes que incluyen amigos íntimos y, en alguna que otra ocasión, a ti mismo (algo que te puede dejar perplejo) antes de que se manifieste dicho enemigo.

(10) Ley del Jefe Patético
Después de derrotar a tu enemigo implacable, él/ella debe volver a aparecer más adelante. Sin embargo, el bochorno por haber perdido credibilidad parece que disminuye sus poderes hasta el punto de hacerlos parecer ridículos.

Golpe de gracia


¿Qué tienen esas primitivas peleas cuerpo a cuerpo que, aunque las evitamos en nuestra vida diaria, nos parecen tan divertidas?

Estrategias ricas en calcio

En los países anglosajones *cheese* (queso) es el término que se emplea para definir una táctica que pone en tela de juicio la deportividad en un juego de lucha. También se utiliza la expresión *cheap move* (movimiento rastrero), que suele hacer referencia a cualquier ataque que otorga una ventaja decisiva al jugador que sabe explotar el sistema. Tomemos *Tekken 2*, por ejemplo. Si das una patada a alguien que acaba de caer al suelo, eso es *cheap*; aunque es bastante legal y muy eficaz, hay poco que pueda hacer al respecto el luchador caído. Pero si sigues golpeándole a conciencia hasta consumir toda su energía, eso es *cheese*. Aunque a los jugadores que no se consideran unos fanáticos del honor y la deportividad, este tema les puede parecer trivial, los diseñadores consideran la «integridad» de los motores de combate como un asunto muy serio e intentan buscar el equilibrio entre deportividad y picaresca. Jugar limpio, cuando sabes que no estás obligado a hacerlo, te llena de satisfacción, sobre todo cuando vences a un enemigo que ha empleado todos los trucos imaginables.

Las reglas de la casa

Claro está que caer derrotado por alguien que reparte patadas y mamporros sin tomarse un respiro, puede provocar la cólera devastadora de los temperamentos más iracundos. En efecto, si acudes a alguno de los salones recreativos del centro de Shinjuku y juegas con la misma táctica que emplea la inteligencia artificial de la CPU en la modalidad Difícil de *Tekken 2*, es posible que ten-

Jugar limpio, cuando sabes que no estás obligado a hacerlo, te llena de satisfacción

P: ¿Qué importante figura política hizo una breve aparición en *Street Fighter II Turbo*? (Si necesitas pistas, te diremos que fue en una secuencia del final.)



[1] Los saltos y los ataques aéreos estaban entre los aspectos más sobresalientes de *Tekken 2*. [2] La repetición de las jugadas nunca dura todo lo que uno desearía. [3] Puedes enfrentar a Bruce Lee contra Jackie Chan.



[1] ¡Acércate, no seas tímido! [2] Moles humanas en el juego de arcade *Virtua Fighter 3*, de Sega.

gan que escoltarte hasta la salida del salón en medio de un gran alboroto.

Ésa es la razón por la que muchos jugadores de recreativas y grupos de asiduos inventan sus propias reglas que, por ejemplo, prohiben los agarres o la eliminación de un rival con un movimiento que no pueda ser bloqueado. Todo en nombre de un mayor disfrute del juego. Al hacerlo, ponen de manifiesto uno de los aspectos más loables de los videojuegos.

Debes tener...

... Estilo. Provisto de un sistema que le proporciona una extraordinaria libertad, el jugador es quien debe encontrar sus métodos y técnicas predilectos. Cuando el juego permite que compitan uno o más jugadores, el resultado siempre es impredecible: incluso tras meses de práctica y experimentación, puedes encontrar un contrincante cuya táctica te sorprenda por completo. Tampoco hay nada que te impida adoptar alguna de esas técnicas e incorporarlas a tu plan de juego, así que el proceso de aprendizaje no finaliza hasta que se acaban los rivales. Es cierto, no hay muchos juegos que concedan libertad suficiente para desarrollar tu propio estilo de juego, pero los que sí lo hacen, siempre han sido muy populares. Los mejores *beat 'em up* entran en esta categoría y seguro que ésa es la razón por la cual una serie tan obsoleta técnicamente como la serie *Street Fighter*, de Capcom, ha conservado su atractivo a pesar del paso de los años.

¿Qué nos depara el futuro?

Dos palabras: controlador analógico. Hasta ahora, los *beat 'em up* poligonales dependían de un eje fijo de combate que se traducía en un efecto pseudo 3-D. Este efecto no concedía durante la ejecución de los saltos la libertad de movimientos característica de las llaves aéreas de juegos decididamente 2-D como *SF2*. Los pad controlados con los pulgares del nuevo periférico de Sony acaban con la molestia que supone tener que pulsar los botones direccionales dos o tres veces para realizar un desplazamiento lateral o una carrera, y además consiguen determinados efectos durante la ejecución de un movimiento especial. *Tobal 2*, de Square, se enorgullece de poseer un elemento del todo original que proporciona una libertad sin precedentes: al pulsar un botón el torso del luchador oscila hacia atrás o hacia un lado, esquivando los ataques.

R: El ex presidente Gorbachev, lo creas o no. El hombre que impulsó la *glassnot* y la caída del Telón de Acero baja de un helicóptero para hacer un breve número de baile cosaco con Zangief...

Festival *gore*

Hay una cuestión que debemos afrontar. A medida que los gráficos se vuelven más realistas, las escenas de violencia también ganan en virulencia. En Estados Unidos, el senador Lieberman continúa su cruzada contra los videojuegos amparado en la idea de que la exposición a imágenes violentas incrementa la agresividad del espectador. En Gran Bretaña, se censuró una parte de *Soul Blade* donde aparecía una vieja arma inspirada en una trilladora de grano. Al parecer se pensó que en cuanto los jugadores la vieran, no vacilarían un instante en construirse su propia versión para liquidar al vecindario. Las investigaciones sobre los efectos de la violencia en los juegos responden a menudo a directrices políticas orientadas a contentar a la opinión pública. Por eso es difícil defender los sentimientos de millones de jugadores cuya afición sólo responde a un pasatiempo intelectual con beneficios catárticos. La nueva tecnología siempre es contemplada con recelo por aquéllos que se sienten excluidos de ella.

No añadiremos nada más sobre esta cuestión. Extrae tus propias conclusiones. Claro que las horas que inviertes intentando dominar *SF2* (con la consiguiente atrofia de músculos) son más de las que necesitas para aprender a manejar un *bazooka* a la manera de Judy Gardland en *El mago de Oz* (hablamos de una versión especial de la película).

En *Tobal 2*, al pulsar un botón el torso del luchador oscila hacia atrás o hacia un lado, esquivando los ataques

***Tekken 3* ha tardado tanto tiempo en aparecer que ya incluye a los vástagos de Kazuya y compañía...**







TRÁTAME CON CARIÑO

Los *beat 'em up* japoneses más recientes ya han adoptado el nuevo joypad analógico de Sony. Si tenemos en cuenta que cada día son más los fabricantes que utilizan este dispositivo, no hay duda que se puede convertir en la interfaz esencial en juegos de lucha futuros. Su coste y disponibilidad harán que miles de jugadores corran a comprárselo. No hace falta decir que sus botones gemelos serán perfectos para la actualización de *Karate Champ*...



Mando Analógico

La Revolución de los Altos Mandos

El mando más sofisticado, cómodo y fácil de usar que te ofrece el control más perfecto y la mayor precisión

Analógico y digital... ¡Dos mandos en uno!

Dos joysticks de máxima sensibilidad y con una operatividad de 360° que te permitirán llegar a cualquier parte en entornos tridimensionales

Por sólo
4.500 ptas.
(PVP Estimado)





Todo el poder en tus manos

PlayStation ™



Al segundo, ni las gracias




Pulso clásico

Juego de mesa para camioneros. Ideal para reventar la mesita barroca de caoba de la estirada de tu cuñada.



Star Gladiator

Todos sabemos lo que un sable en un bar abarrotado es capaz de hacer por mejorar tu potencia manual. ¡*Vzzzz-suifff*! ¡Siguiente!



Peleas en el recreo

Custodio de movimientos especiales eternos (Césped En La Boca, Machaca-gafas, Quítale Los Zapatos) y recuerdos imborrables.



Killing Zone

La violencia de la vida diaria es mejor que la de esta birria de juego. El emperador no vacila un instante en señalar hacia abajo con el pulgar.



Pulso de miradas fijas

Lenguaje corporal agresivo, un test para el humor y el control de las emociones donde los segundos parecen horas.



Toshinden 2

Un test para el humor y el control de las emociones donde los segundos parecen horas. Indicado para valientes.



Lucha sumo

Puede que sean los últimos samuráis, pero arrojar sal de esa manera es muy peligroso. Descalificado por imprudente.



Soul Blade

Éste es el samuray que querríamos ser. Sus personajes hacen que este juego de espadas de Namco pase a la siguiente ronda.



Star Gladiator

***Gladiator* pone en juego su gran baza, el gigante púrpura con poderes extraordinarios. A la vista del contrincante, quizás no hacía falta sacar la artillería pesada.**

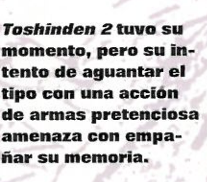


Peleas en el recreo

La grandullona que te pegaba en el cole se ha hecho astronauta y tú esperas con ansiedad la primera expedición humana al planeta Marte. A lo mejor le gusta y se queda.



Toshinden 2



***Toshinden 2* tuvo su momento, pero su intento de aguantar el tipo con una acción de armas pretenciosa amenaza con empañar su memoria.**



Soul Blade



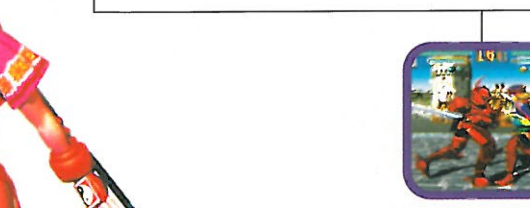
Star Gladiator

Capítulo 12: La guerra de los clónicos. *Star Gladiator* debe enfrentarse a la dura realidad de que *Soul Blade* es en realidad el padre que creía muerto hace mucho tiempo y Leia es su hermana.



Soul Blade

Exacto, *Gladiator* es una copia imperfecta del *Soul Blade* de Namco para recreativas con toques de *Star Wars*. Como conversión doméstica, *Soul Blade* también gana por sus opciones y presentación.



Soul Blade

Las selecciones de armas, el Modo Historia, los gráficos excepcionales y las plataformas 3-D animadas hacen de *Soul Blade* una compra esencial. Sólo a la larga empiezas a poner reparos a las combinaciones algo limitadas y a la falta de movimientos ocultos. Aun así, nos sigue encantando jugar con él horas y horas.

Dieciséis participantes y un solo vencedor. ¿Cómo saldrían parados los juegos de lucha actuales si tuviesen que competir entre sí? Nuestros guerreros se aprestan para saltar a la arena y luchar cuales gladiadores...

El gran maestro de la C64 irrumpe en la arena, tose y se le caen los pantalones. Es mejor que te olvides de que alguna vez existió.



IK+

Los fanáticos de los juegos pasarán por alto la limitada accesibilidad de este vanguardista juego de arcade en 3-D y lo aplaudirán.



Virtua Fighter 3 (Arcade)

«Venga, moved esas nalgas. Bailaremos hasta que podáis usar las pulseras como hoola-hop. Poneos los tobillos en la nuca.»



La «profe» de aerobic

El aerobic pierde su atractivo al saber que la «profe» es una madre superiora con pluriempleo. A Yoshimitsu sí puedes verlo de noche.



Tekken 2

Suena a arte marcial, pero es una gimnasia taoísta dirigida a hacerte tan agresivo como una cobaya. Ideal para abuelitos.



Tai Chi

«¿Conque cosas de abuelitos, eh?». La siguiente escena es para mayores. *MKT* sale victorioso, aunque cubierto de sangre.



Mortal Kombat Trilogy

Captura de movimientos horteras de actores fracasados. Véanse las vestimentas. Preferimos el hábito de la «profe».



War Gods

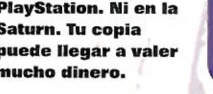
No hay color. Aunque esté anticuado y sea en 2-D, da mucha menos vergüenza perder en público a este juego.



Street Fighter Alpha 2



Virtua Fighter 3 (Arcade)



Es difícil que lleguemos a ver un juego tan vanguardista en PlayStation. Ni en la Saturn. Tu copia puede llegar a valer mucho dinero.



Tekken 2

Las acrobacias de *TK2* son tan efectivas para reducir los michelines como los saltos en mallas fucsia. «Creo que ha llegado la hora de cambiar el aeróbic por la *katana*» [la madre prior].



Mortal Kombat Trilogy

He aquí el clásico enfrentamiento entre contundencia japonesa y tácticas de choque *yanqui*. Es una cuestión de gusto, así que nos importa un bledo si no te gusta que demos como vencedor a *SFA2*.

Street Fighter Alpha 2



Tekken 2

A pesar de su relativa previsibilidad, con un potencial de combinaciones limitado, *TK2* gana por su simpatía, accesibilidad y una acción de película.

Aunque sigue teniendo uno de los motores de combate más sofisticados que existen, los días de *SFA2* han pasado. Por suerte, Capcom tiene intención de prolongar la serie hasta bien entrado el próximo milenio.



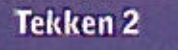
Street Fighter Alpha 2

Tal vez la acción en la tercera dimensión sea limitada [va a ser mejorada], pero el crujir de huesos que se oye en los impactos te hace sentir que estás participando en una película de acción hecha en Hong Kong. Ideal para dejar boquiabiertos a los amigotes, sobre todo si dominas un par de personajes.



Tekken 2



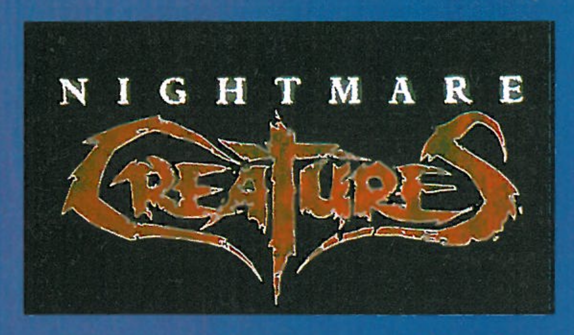


Tekken 2

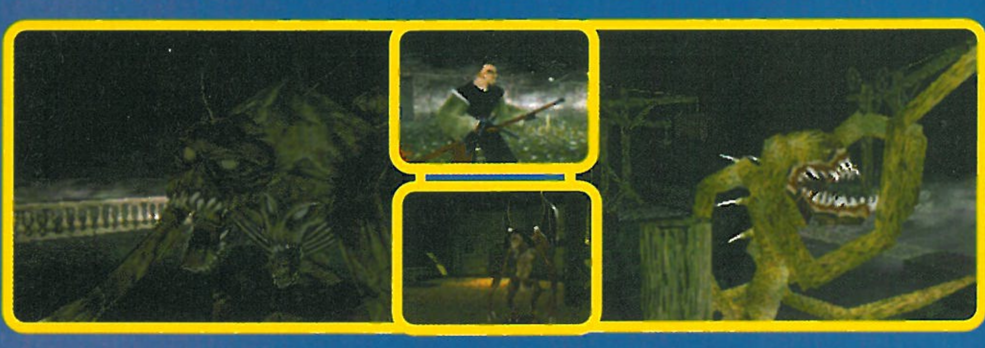
Durante un tiempo al menos, *Tekken 2* ostenta de nuevo el cinturón de ganador. Además de su profundidad duradera y el amplísimo reparto de personajes, *Tekken 2* es capaz de atraer a jugadores que normalmente no mostrarían interés alguno por los *beat 'em up*. *Tekken 3*, no te hagas esperar.



Concurso



«En un arrebato de oscuridad, me asomé a mi alma para ver qué ocultaba y un hedor insoportable me golpeó haciéndome perder el equilibrio. Me despeñé así por un abismo en cuya profundidad insondable atisbé sólo unas palabras flotantes: PlayStation Magazine.» No hay vuelta de hoja, el concurso *Nightmare Creatures* está hecho para ti. Envía tus respuestas antes del 1 de noviembre y participa en el sorteo de 10 juegos completos de este terrorífico título de aventuras de Kalisto. «*PSM*, eres mi perdición.»







El premio

Un juego completo de Nightmare Creatures para cada uno de los diez ganadores.

Las preguntas

A ¿En qué libro se inspira la trama de *Nightmare Creatures*?

B ¿Qué famoso palacio es escenario de la batalla final de *Nightmare Creatures*?

Las respuestas

Envía este cupón a CONCURSO NIGHTMARE CREATURES
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclama-ciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...

Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número.
Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

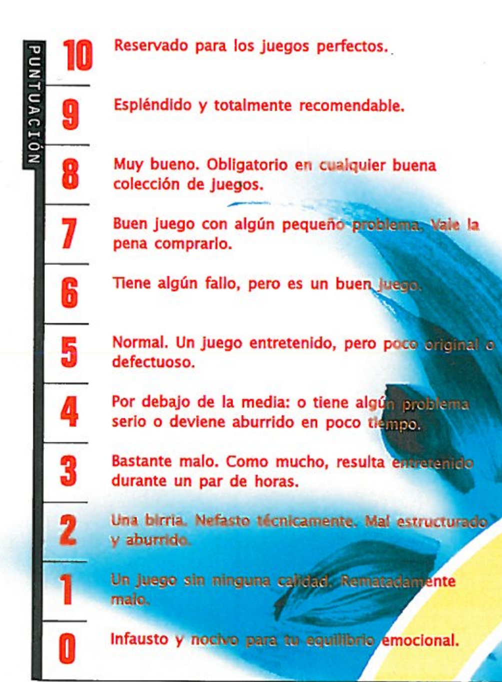
Ganadores de un juego *La ciudad de los niños perdidos*

Carrascal Arranz, Diego	(Valladolid)
Galán Camarena, Ana	(Bizkaia)
López de Maturana, «Txomin»	(Álava)
Pascual Luna, Juan	(Madrid)
Ruste Rodríguez, Juan Francisco	(Zaragoza)

Respuestas correctas:

A/ Jean Pierre Jeunet y Marc Caro

B/ Delicatessen



PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS

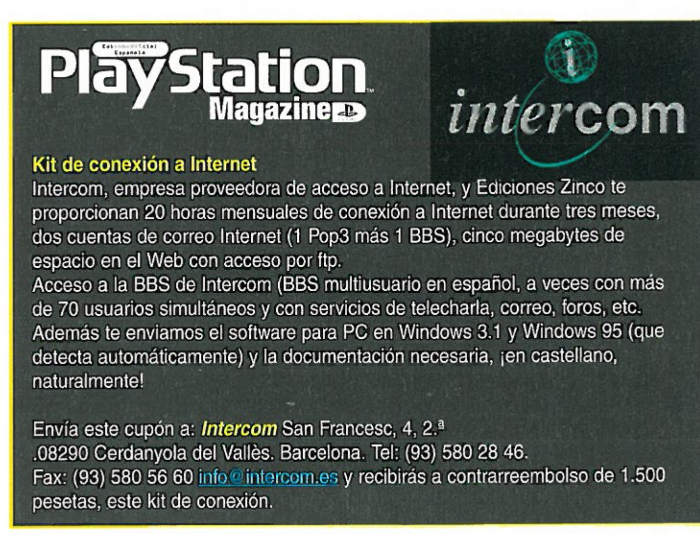






No esperes a que te lo cuenten

Teclea la dirección http://www.zinco.es/playstation y disfruta navegando por el Web de PlayStation Magazine





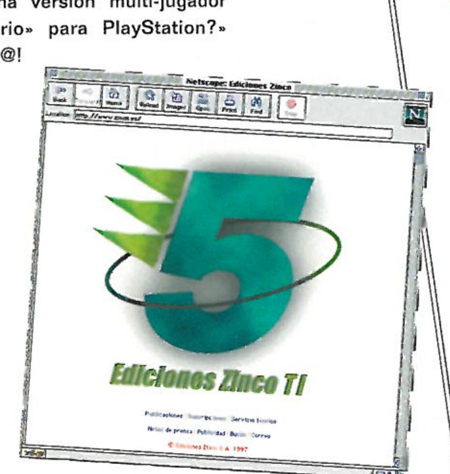
No olvides detallar tu nombre y tu dirección exactos para que puedas recibir tu *Kit de Conexión a Internet*

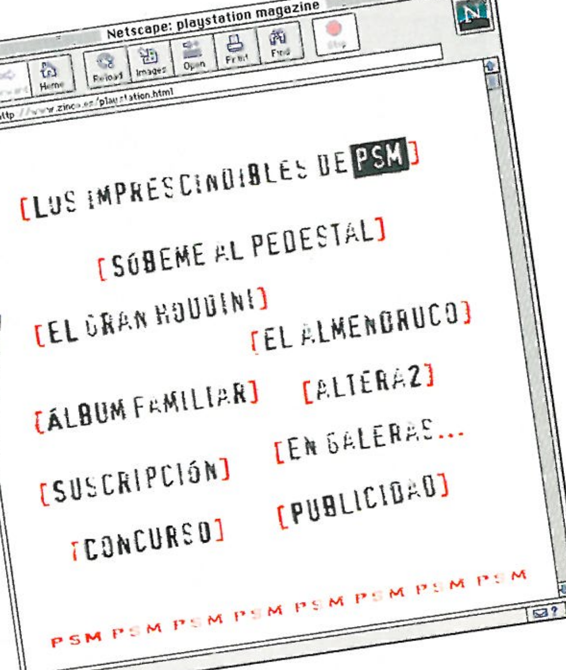
El almendruco
Más de un agente secreto de *PSM* ha perdido la vida persiguiendo los trucos que ahora publicamos alegremente en nuestro Web.
Honra sus memorias enviándonos los de tu propia cosecha.

Los imprescindibles de PSM:
Antes de comprarles un par de camisetas de las Spice Girls a tus abuelos por sus bodas de oro, echa un vistazo a nuestra lista con los mejores títulos de PlayStation clasificados por géneros.

Súbeme al pedestal:
Participa en la designación del mejor juego para PlayStation.
Vota por el que a ti más te guste, por chapucero que sea.

El Gran Houdini:
¿Cautivo de la incertidumbre? Envía un correo electrónico a nuestro especialista en la consola gris. Este experto escapista te liberará de las cadenas de la duda.
«¿Existe una versión multi-jugador del «solitario» para PlayStation?» ¡@@@@@@@!

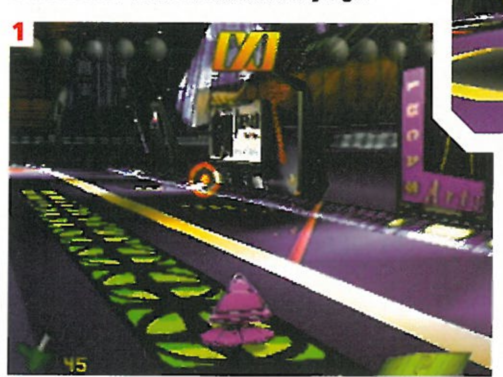




BallBlazer

Llega a la Tierra el deporte con esférico incandescente que tiene en ascuas a toda la galaxia. ¡Vaya!, algo nos dice que a los terrícolas nos va a dejar algo fríos.

[1] Recoge reforzadores. [2] El centro de la pista. [3] Hay un amplio surtido de oponentes... [4]... y de naves. [5] Por desgracia, tu nave no luce lo mismo durante el juego.







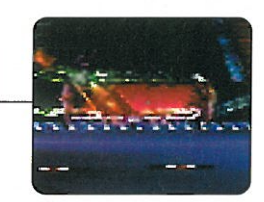


La trama: Después de pasar miles de años matándose unas a otras en una amarga guerra galáctica, varias especies alienígenas decidieron que había llegado el momento de resolver sus divergencias de una manera más civilizada. Así surgió *BallBlazer*, un cruce futurista entre hockey sobre hielo y fútbol que se juega en un torneo anual.

De entrada, *BallBlazer* tiene muy poco que ver con el hockey o el balompié (salvo que aquí también hay una portería en cada extremo del campo) y no posee ni la sutileza ni la jugabilidad de éstos. ¿Cómo es posible que esta panda de «ETés», con toda su avanzada tecnología, no haya «inventado» un deporte más original sobre el que descargar sus frustraciones?

El objetivo del juego es simple: debes conducir una pelota de magma (la Plasmorb) hasta la portería del contrario e impedir los tantos en tu contra. Se pueden hacer placajes al rival a fin de robarle la Plasmorb, o bien coserlo a tiros con las armas disponibles. Para contrariedad de los más salvajes, no es posible matar al contrario, sólo se le puede obligar a aminorar su velocidad y entretenerse recogiendo reforzadores. Se ha visto más violencia en algunos conventos...

***BallBlazer* es un valeroso intento de crear un juego de balón con gladiadores que no acaba de cuajar**. El problema es que no es lo bastante perverso y enfermizo para saciar la sed de sangre de los más morbosos. A decir verdad, tampoco convencen sus «tuyamía», «corre que te pillo» y «¡gol, gol, gol». Simplemente, le falta el encanto del juego tradicional. Nadie se sorprendería si los *aliens* decidiesen enviar el juego a hacer puñetas y regresasen a la vieja fórmula de guerra cruenta con millones de víctimas; ¿no es acaso más estimulante que esta edulcorada solución de compromiso?

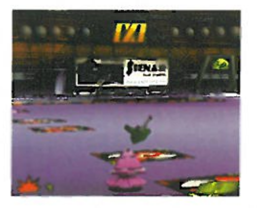


Los efectos y los gráficos no son nada del otro mundo, pero hay que reconocer que cumplen su cometido y discurren con fluidez. Los estadios son realmente impresionantes. Empiezas con cuatro y accedes a más a medida que avanzas en el torneo. Hay uno que parece una pista de monopatín y otro con unas palancas como de máquina de millón con las que se pueden golpear los proyectiles. Es fácil cambiar de ángulo de cámara (la vista desde la cabina nos parece la mejor para controlar tu Rotofoil) y hay una variada selección de contrincantes. En ningún caso se puede acusar a los creadores de *BallBlazer* de tacañería.

Sin embargo, el juego no da la talla. Habrá que meter la paloma de la paz en el puchero e ir abriendo el apetito con una batalla sangrienta en toda regla.







A lo largo del partido varias armas aparecen en el centro de la pista. Hazte con ellas y utilízalas contra tu rival.

Alternativas...

Blast Chamber	7/10
Pitball	7/10
Riot	7/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Nada del otro mundo 6	ACCIÓN	Insuficiente 4
SONIDO	Música nefasta 6	PRESENTACIÓN	Aprobada 5
ADICTIVIDAD	Se acaba pronto 5	ORIGINALIDAD	Lo intentaron, pero... 5

Ideal para los que no le pidan balones al olmo. En fin, tú sigue enganchado al fútbol, que ya te avisaremos cuando un «nuevo deporte» valga la pena.

5 sobre 10









[1] La mandona Gallina Cheap Cheap. **[2]** El entorno del juego es en 3-D, pero los personajes están realizados en papel fino 2-D. **[3]** Ahora vamos a cocinar. **[4]** Prácticas de kung fu en un coche.

PaRappa The Rapper

«¿Estáis seguros de que para jugar a *PaRappa* voy a tener que cantarle un rap a esa tal Sunny Funny?» Cuidado, amigo, estás hablando del juego más raro del mundo.



PaRappa The Rapper. Un gran nombre para un juego, ¿no te parece?

Es posible que eso de *PaRappa* te suene, aun cuando no sepas muy bien de qué va la historia. Se basa en el ritmo, en mover las caderas al compás de la música en una hábil combinación de destreza y capacidad para «sentir las vibraciones». ¿Recuerdas la parte de *Encuentros en la Tercera Fase* en que los alienígenas aterrizan y el tipo de la cabina de mando repite la canción que está emitiendo la nave espacial? Bien. ¿Recuerdas cuando alucinaste con *Simon*, el juego electrónico con forma de platillo volante que te obligaba a repetir secuencias de colores? *PaRappa* es algo parecido, aunque, sensiblemente más sofisticado. Después de todo, estamos en los noventa.

PaRappa The Rapper es el nombre de **un perrito que bebe los vientos por un ser adorable llamado Sunny Funny.** Sunny vive en un limón gigante y parece que le corresponde.

PaRappa desea conquistar el amor eterno de Sunny y para conseguirlo debe aprender a rapear. Pero claro, ningún chucho es capaz de cantar rap sin la ayuda de un buen profesor. Maestro Cebollino, la cebolla experta en artes marciales (sí, sí, puedes creerlo), es tu primer instructor y te invita a que sigas sus movimientos y rapees las palabras que él te va indicando. ¿Cómo hacerlo? En la parte superior de la



Chop Chop Master Onion's RAP

★ ¡Patada! ¡Puñetazo! ¡Todo está
en la mente!
Si quieres ponerme a prueba
pronto descubrirás
que todo lo que te enseñe te superará.
★ No obstante, ahora mismo algo aprenderás.

Patada
△ Patada
Puñetazo
○ Puñetazo
Tajo
× Tajo
Bloqueo
□ Bloqueo
Otra vez patada
△ Patada
Puñetazo
○ Puñetazo
Tajo
× Tajo
Bloqueo
□ Bloqueo

★ No te pongas chulito,
aún queda un poquito.
¡Pasemos al siguiente!
¿Preparado valiente?
★ No pierdas comba...

Agacharse
L Agacharse
Salto
L Salto
Giro
R Giro
Posición
□ Posición
No pierdas comba...
L Salto
Posición
□ Posición
Esquivar

L Esquivar
Y giro
R Giro

★ ¡Hey, muy bien, vas mejorando!
Sigue así
y la chica será tuya.





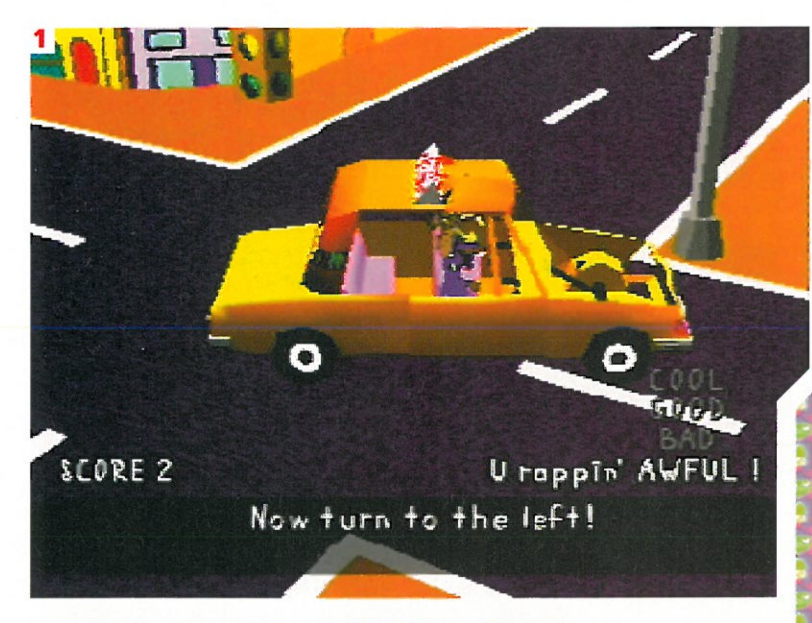


EDITOR	Sony	FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	*Rap 'em up*

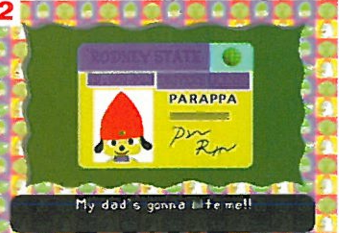
[1] Las actuaciones se califican según cuatro niveles de habilidad rapera. [2, 3] Las lecciones están aderezadas con secuencias de vídeo animado con las andanzas del perrito. [4] La Gallina Cheap Cheap en acción. [5, 6] Corre a toda velocidad por la línea discontinua. [7, 8] Sorpresa del chef. No hay lavabos. [9] Rap en el mercadillo. [10, 11, 12] Jo Chin compite con PaRappa por el amor de Sunny. Es un creído. [13] ¡Vaya remojón!

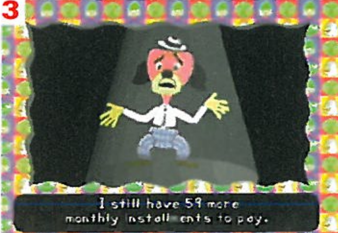
Patada puñetazo
Patada puñetazo
Tajo bloqueo
Tajo bloqueo
Tajo patada
Tajo patada
Puñetazo bloqueo
Puñetazo bloqueo
Ahora más difícil
Agacharse y salto
Agacharse salto
Giro y posición
Giro posición
Esquivar y giro
Esquivar giro
Salto y posición
Salto posición
Venga, sigue mis palabras.
Casi hemos acabado.
Empezaremos por lo más fácil.
Quiero ver lo que significa ser
el tipo con el plan maestro.

Patada puñetazo bloqueo
Patada puñetazo bloqueo.
Tajo patada bloqueo
Tajo patada bloqueo
Bloqueo giro patada
Bloqueo giro patada
Bloqueo agacharse puñetazo
Bloqueo agacharse puñetazo
Agacharse agacharse girar
Agacharse agacharse girar
Salto patada tajo
Salto patada tajo
y patada patada patada
Patada patada patada
Puñetazo puñetazo puñetazo
Puñetazo puñetazo puñetazo
Por hoy ya está bien,
buen trabajo, PaRappa
puedes pasar al siguiente nivel.
¡Yupi!



[1] Tras la incursión de PaRappa en las artes marciales con Cabeza de Cebolla, su próxima tarea es aprender a conducir con Mooselini, una instructora un poco dictadora. [2] ¡Hurra! Con el carné en la mano, PaRappa le pide el coche a papá. [3] A papá no le hace mucha gracia. [4] Acaba de chocar contra la pared.



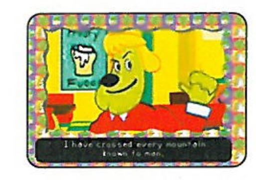


Es un juego basado en el ritmo, en mover las caderas al compás de la música, en una hábil combinación de destreza y capacidad para «sentir las vibraciones»

pantalla verás una serie de iconos que se mueven a lo largo de una barra; debes presionar el adecuado en el momento justo para repetir el rap correctamente. Es una forma progresiva de introducirte en el juego, ya que te permite averiguar dónde están los botones del pad (aunque a estas alturas confiamos en que ya lo sabrás). Hay cuatro niveles de rapeo que van desde el «rapeas que mola» al «rapeas que da pena». Cuando consigues hacerlo bien, Cebollino se retira, pidiéndote que cantes la canción entera y bailes otra vez.

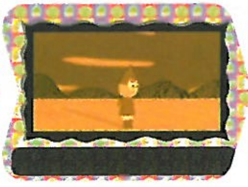
Las lecciones son para PaRappa un aprendizaje de la vida indispensable en el universo en que se mueve. **Nuestro héroe necesita aprender a luchar si quiere mantener a raya a otros posibles pretendientes de Sunny.** También va a tener que aprender a conducir para poder llevar de paseo a su amado girasol (PARAPPA, NO VALE LA PENA, SÓLO ES UNA PLANTA). Luego debe encontrar un trabajo antes de meterse en la cocina para averiguar cómo se hace un pastel. A medida que PaRappa avanza, las lecciones se hacen más difíciles y, antes de que te des cuenta, estás golpeando el pad como un loco. La razón por la que decimos «antes de que te des cuenta» es porque *PaRappa The Rapper* no es un juego que te lo ponga demasiado difícil: al cabo de pocos días ya dominas la técnica del rapeo y te conviertes en un rapero de la categoría de Notorious B.I.G. Sin embargo, la gran originalidad, el encanto y la gracia del juego hacen que le perdones casi cualquier cosa.

La lección más divertida es cuando aprendes a vender en el mercado, con el Príncipe Tragapulgas, una rana comodona como ella sola. La canción que interpreta es la más pegadiza de todas, un

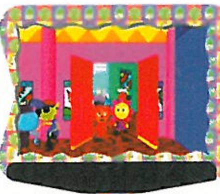


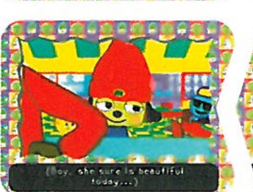




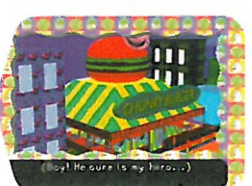
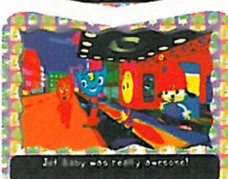










No hay secuencias de vídeo suficientes para que te hagas una idea de las aventuras raperas que se sucederán. Resumiendo, PaRappa y sus amigos deciden ir a una hamburguesería. Jo Chin le tira los tejos a Sunny y PaRappa se siente intimidado por un par de indeseables. Es hora de aprender a luchar...

PaRappa The Rapper

¡Vaya cuarteto de maestros!









MAESTRO CEBOLLINO
La introducción al mundo de PaRappa nos llega de la mano del experto en artes marciales Chop Chop Cebollino. Manténte firme y sigue todas sus indicaciones. Es todo un maestro.

PROFESORA MOOSELINI
Su lenguaje corporal lo dice todo sobre ella. Mooselini es la profesora de autoescuela del mismísimo diablo que disfruta bramando órdenes y haciéndotelo pasar muy mal.

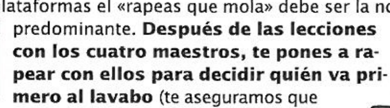
PRÍNCIPE TRAGAPULGAS
La rana que trabaja en el mercado es el decano del rap, el personaje de videojuego más fantástico de todos los conocidos. Nos encanta.

LA GALLINA CHEAP CHEAP
Después de intentar imitar las suaves melodías cantadas por el príncipe, te enfrentas a la dura realidad en la cocina. Y todo porque fracasaste con el pastel de cumpleaños de Sunny. Debes aprender a cocinar por ti mismo.

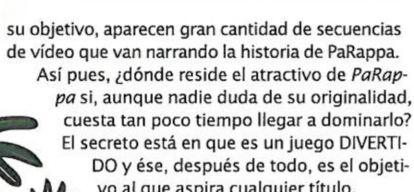
reggae que no podrás quitarte de la cabeza en varios días. La clave, según el Príncipe, está en ser amable y simpático haga el tiempo que haga y en saber huir cuando sea necesario.

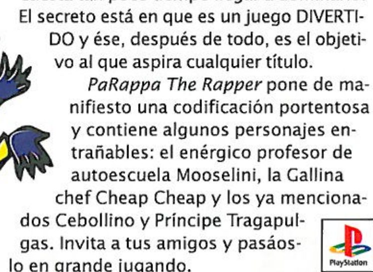
En total hay seis niveles de rapeo. Para poder avanzar al siguiente, hay que obtener una calificación mínima de «buen» rapeo, aunque para alcanzar las últimas plataformas el «rapeas que mola» debe ser la nota predominante. **Después de las lecciones con los cuatro maestros, te pones a rapear con ellos para decidir quién va primero al lavabo** (te aseguramos que no es una invención nuestra). Una vez completado el episodio sanitario, puedes rapear libremente en el nivel donde aparece MC King Kong Mushi.

Visualmente, *PaRappa* es uno de los juegos más inusuales que se hayan visto nunca. Los gráficos 3-D en tiempo real producen personajes 2-D que recuerdan a recortables de cartón y tienen un perfil fino («PaRappa» significa «papel fino» en japonés); de hecho, cuando se giran de lado, desaparecen. Conforme nuestro héroe se acerca a su objetivo, aparecen gran cantidad de secuencias de vídeo que van narrando la historia de PaRappa.



Al cabo de pocos días ya dominas la técnica del rapeo y te conviertes en un rapero de la categoría de Notorious B.I.G. Sin embargo, la gran originalidad, el encanto y la gracia del juego hacen que le perdones cualquier cosa





Así pues, ¿dónde reside el atractivo de *PaRappa* si, aunque nadie duda de su originalidad, cuesta tan poco tiempo llegar a dominarlo? El secreto está en que es un juego DIVERTIDO y ése, después de todo, es el objetivo al que aspira cualquier título.

PaRappa The Rapper pone de manifiesto una codificación portentosa y contiene algunos personajes entrañables: el enérgico profesor de autoescuela Mooselini, la Gallina chef Cheap Cheap y los ya mencionados Cebollino y Príncipe Tragapulgas. Invita a tus amigos y pasáoslo en grande jugando.









[1] Para completar con éxito una lección, debes conseguir como mínimo dos notables. Si no es así, tienes que empezar de nuevo. ¿Qué te parece? [2] Es hora de cruzar las piernas. PaRappa debe dirigirse rapeando al lavabo si no quiere que la vejiga le diga: «¡Demasiado tarde!» [3] PaRappa se aprieta la barriguita. ¿Indigestión de mostaza? [4] No tiene buena pinta. Eso es que está rapeando que da pena.

Alternativas...

Francamente, no hay otro juego para PlayStation que se pueda comparar con *PaRappa.*

PlayStation Magazine 10

VEREDICTO

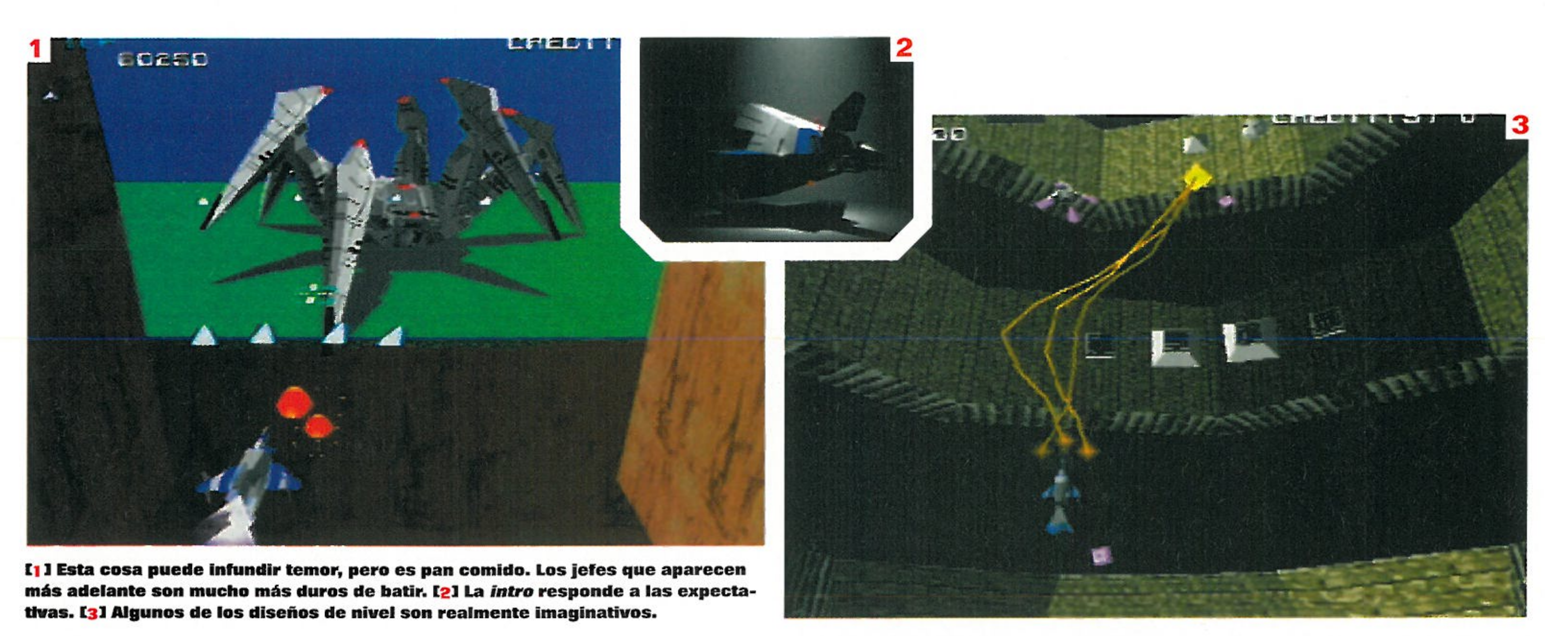
GRÁFICOS	Excéntricos	8	ACCIÓN	Desternillante	8
SONIDO	Súper divertido	10	PRESENTACIÓN	Delirante	8
ADICTIVIDAD	¡Ummm! esporádica	6	ORIGINALIDAD	Extraordinaria	10

Uno de los videojuegos más originales de todos los tiempos. *PaRappa* es raro, imaginativo, divertido y bastante inteligente. Un juego para disfrutar con los amigos y la familia.



8 sobre 10





[1] Esta cosa puede infundir temor, pero es pan comido. Los jefes que aparecen más adelante son mucho más duros de batir. [2] La *intro* responde a las expectativas. [3] Algunos de los diseños de nivel son realmente imaginativos.

Xevious 3D/G+

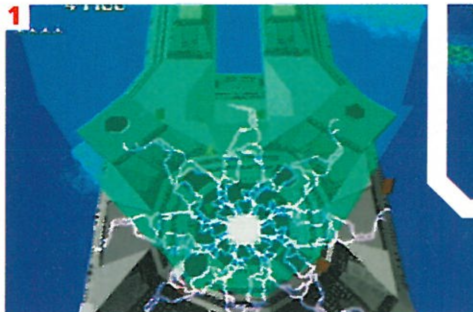
Namco ha llevado a cabo otro gran trabajo de conversión en una colección que incluye las cuatro versiones de *Xevious*, su viejo juego de disparos. Prisioneros de la nostalgia, tomad nota.

En los últimos dos años, muchos editores de software han encontrado su pasatiempo favorito en la recuperación de juegos de arcade clásicos para adaptarlos a las actuales videoconsolas. Ya han llegado a PlayStation recopilaciones como *Namco Museum Volumes* y *Williams Arcade's Greatest Hits* y ahora Namco ha vuelto al ataque con *Xevious 3D/G+*. Sin embargo, entre ésta y las anteriores colecciones existen dos diferencias importantes. Para empezar, *Xevious 3D/G+* está concebido para revivir un solo juego, e incluye las cuatro versiones del *scroller* vertical más logrado de Namco. En segundo lugar, la versión que da nombre a la colección es bastante reciente y fue rediseñada para la controvertida placa System 11.

Así pues, por el mismo precio, *Xevious 3D/G+* te ofrece los originales *Xevious, Super Xevious, Xevious Arrange*, más la versión actualizada, el *Xevious 3D/G+* propiamente dicho.

Xevious, diseñado en 1983 por Namco con licencia de Atari, fue uno de los primeros y más exitosos *shoot 'em up* con *scrolling* vertical. En muchos aspectos recordaba a una versión de *Scramble* de *scroll* vertical en la que dirigías un avión de combate futurista armado con bombas y una ametralladora frontal que volaba hasta territorio enemigo y en su camino era atacado por fuerzas aéreas y terrestres. En su época causó bastante impacto, ya que fue el primer arcade que incluía gráficos sombreados en contraste con los bloques monocolores acostumbrados. También presentaba un sistema lógico muy original que iba cambiando el número y tipo de enemigos según tu actuación, lo que le daba frescura y singularidad al juego (según los parámetros de la época). Sencillo de jugar, pero agotador y tremendamente adictivo, *Xevious* fue un gran éxito de las primeras recreativas.

No hay duda de que *Xevious 3D/G+* es un *shoot 'em up* divertido y de calidad. Sólo hay que objetar que carece de la profundidad y longevidad de títulos más modernos.





[1] La agonía de los jefes resulta estremecedora. [2] Esta pequeña nave es una de las más mortíferas.

La continuación, *Super Xevious*, defraudó en muchos sentidos, pues sólo introdujo sutiles diferencias con respecto a su predecesor. Para poder apreciar los cambios, había que jugar a conciencia.

Luego vino *Xevious Arrange* que, aunque mantenía el estilo de juego *Xevious*, añadió mejoras importantes. La más significativa de todas fueron los reforzadores de armas que se conseguían al bombardear grandes estructuras piramidales. Sólo había un «nivel» de reforzador







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

Xevious




El original y, para muchos fans acérrimos, el mejor. No hay duda de que *Xevious* se ha quedado anticuado, pero sigue siendo una conversión de píxels perfectos que conserva íntegra la simple, pero a la vez adictiva, jugabilidad del juego. No obstante, a los pusilánimes les parecerá un título muy difícil.

Super Xevious




Para ser justos, las diferencias entre éste y el juego original son tan sutiles que no parece haber muchas razones para incluirlo en la recopilación de *Xevious 3D/G+*, si no es por completar la colección. Parece más un pasatiempo al estilo «encuentra las ocho diferencias» que un juego independiente.

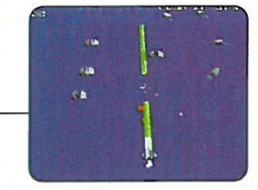
Xevious Arrange




La versión *Arrange* de *Xevious*, en cambio, incorpora muchas novedades y fue uno de los primeros juegos en incluir reforzadores. En cierto sentido es incluso más difícil que el título original: para derrotar a muchos de los jefes se necesitan unos reflejos extraordinarios y la velocidad del rayo.

(que alcanzabas o no), pero éste se combinaba con enemigos más poderosos y numerosos, y eso fue suficiente para que fuera otro éxito en las recreativas y un juego más estimulante y complejo que sus antecesores.

Durante años, pareció que la versión *Arrange* se mantendría como la última encarnación de *Xevious*, hasta que Namco recuperó el juego con su placa System 11 y produjo el tridimensional *Xevious 3D/G+*. Gracias a la inteligente combinación del juego original con gráficos y jugabilidad modernos, *3D/G+* se reconocía al instante como un juego *Xevious*, pero contó con los suficientes alicientes para erigirse en un relativo éxito por méritos propios. En lugar de ser un simple *scroller* vertical, la acción se veía desde arriba y desde atrás de la nave cuando volabas sobre un terreno 3-D, enfrentándote a versiones poligonales de los enemigos del *Xevious* original. Además, se incluían niveles completamente nuevos. **También había tres armas disponibles: el cañón azul original, un rayo verde más poderoso y un «látigo láser» rojo** que alcanzaba a varios enemigos a la vez.



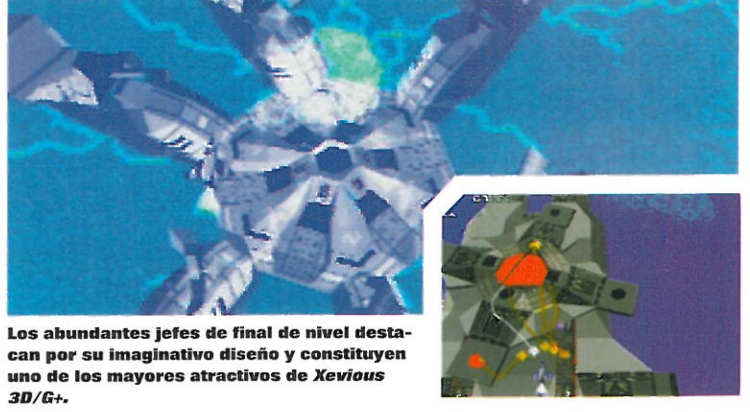
Como era de esperar de Namco, en esta colección se ha reproducido a la perfección cada uno de estos juegos. Todas las conversiones tienen una pixelación irreprochable y han eliminado el parpadeo en el *scrolling* del *Xevious* original, así como la música machacona. Los tres primeros programas incluso ofrecen la modalidad de pantalla completa como en las auténticas recreativas.

Así pues, estamos ante otro gran trabajo realizado por los maestros de la conversión. Si el esfuerzo ha valido la pena o no es harina de otro costal. No hay duda de que *Xevious 3D/G+* es un *shoot 'em up* divertido y de calidad que ofrece la jugabilidad y la diversión inmediatas que sólo pueden aportar los *shoot 'em up* de arcade. El nivel de dificultad aumenta a un ritmo adecuado, hay un repertorio considerable de armas y la opción de dos jugadores permite que tú y un amigo forméis equipo para luchar contra el enemigo de turno. Sin embargo, hay que objetar que el juego carece de la profundidad y la longevidad de otros títulos más modernos.

En último término, *Xevious 3D/G+* se reduce a una cuestión de nostalgia. Si la sola mención de la palabra *Xevious* basta para traer a la mente recuerdos agradables de recreativas oscuras —«¡Oh!, aquellos maravillosos años...»—, entonces valdrá la pena comprar *Xevious 3D/G+*. Pero si acostumbras a burlarte de los viejos jugadores que siempre están evocando los juegos clásicos de su juventud, es mejor que te lo pienses dos veces antes de empeñar el diente de oro.

Alternativas

Namco Museum Vol 1	7/10
Williams Arcade's GH	7/10
Namco Museum Vol 2	8/10
Namco Museum Vol 3	8/10



Los abundantes jefes de final de nivel destacan por su imaginativo diseño y constituyen uno de los mayores atractivos de *Xevious 3D/G+*.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Rápidos y en 3-D 8	■ ACCIÓN	Simple, algo repetitiva 6
■ SONIDO	Tipo arcade 6	■ PRESENTACIÓN	Habilidad Namco 8
■ ADICTIVIDAD	No dura mucho 6	■ ORIGINALIDAD	Conversión de arcade 5

***Xevious 3D/G+* es un *shoot 'em up* 3-D muy jugable y bastante logrado, pero sin profundidad. Las tres versiones anteriores de *Xevious* son concesiones a la nostalgia.**

6 sobre 10





Nivel 1

[1] El pimer nivel es fácil y está repleto de alienígenas pidiendo a gritos que los pulverices con láser. [2] El jefe-tanque del final de nivel es quizás el más estimulante de todos. [3] Pero cuánto más grandes son... [4] ... ¡mayor es la explosión!

Ray Storm

Bienvenido a los felices ochenta, los años en los que un reforzador era la octava maravilla y los jefes de final de nivel no desaparecían ni al tercer disparo...

Muchos de los arcade de los ochenta son perfectamente olvidables. Sin embargo, al contemplar el esplendor policromo con que el telón de fondo inunda la pantalla en aquellos juegos, uno acaba por advertir que hoy en día ya no se ven *shoot 'em up* de *scrolling*.

Por eso, la sorpresa fue mayúscula cuando cayó en nuestras manos *Ray Storm*, un *shoot 'em up* como los de antaño. Los *shoot 'em up* aparentan ser de fácil creación, pero conseguir una manufactura exquisita es harina de otro costal. Si opinas que basta con incrementar el número de los enemigos que pululan por la pantalla, te recomendamos que hagas acto de contrición.

Y si no, consideremos el *Philosoma*, de Sony. Lo tenía todo: gráficos 3-D increíbles, enemigos insólitos, gran variedad de estilos de disparo y fantásticas secuencias de vídeo. Su única lacra era una pésima jugabilidad. Los niveles eran interminables, repetitivos y demasiado aleatorios. Cualquiera de los títulos *Galaxians* de museo creados por Namco ofrece más posibilidades de juego que *Philosoma*.

Comprobarás que vuelves a *Ray Storm* una y otra vez para superar la puntuación anterior. La culpa es de las batallas que estallan en el espacio... Son de fábula

Nivel 2







[1] La segunda plataforma es urbana, pero incluye este sigiloso jefe bombardero. [2] Cuidado con los reactores. [3] No debería causar muchos problemas.

Nivel 3





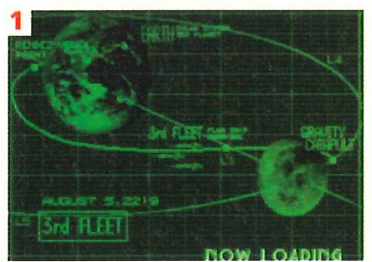


[1] En el nivel 3 sobrevuelas un valle fluvial y pasas dando bandazos por encima de una cascada... [2] ... y casi te pasa desapercibida esta nave de combate alienígena que desciende para descargar su rayo láser. [3] Sí, ya tenemos bastante.

EDITOR	Sony	FABRICANTE	Taito
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*







1



2

Nivel 4

[1] Un mapa estático sirve para introducir los nuevos niveles. [2] El nivel 4 —el mejor— incluye una batalla espacial con la 3.ª Flota. O eso parece. [3] Emplea el plasma color púrpura para cargarte las fragatas enemigas. [4] Cuidado con las fugas de rayos láser de los enemigos. Hacen pupa. [5] ¿A que recuerda a una escena de *Alien*? [6] La EOLB es una nave de guerra gigantesca que dispone de toda arma conocida (rayos láser, misiles, tiroteos, palabras soeces) para acabar contigo. [7] ¡Bah! ¡El siguiente!



3

7



6



5

4

Y lo mismo cabe decir de la emoción que brota en nuestras venturosas almas al cargar *Ray Storm*. Después de una introducción breve pero intensa —todas las escenas se desarrollan en tiempo real, en lugar de usar imágenes de vídeo—, aterrizas directamente en el meollo del juego. Puedes elegir la modalidad de la partida —individual o mano a mano con un amigo— y seleccionar luego uno de los dos tipos de naves que quieras pilotar. La diferencia entre ellas estriba en los misiles de persecución: uno descarga rayos láser con rastreo de objetivos, mientras que el otro escupe descargas de energía de plasma (o algo así).

Cada nave posee tres modos de ataque: misiles delanteros o rayos láser, el ya citado armamento que rastrea los blancos y la omnipresente bomba inteligente que sofoca perversos a cuenta de explosiones sensacionales. Para acceder a las tres armas hay que presionar distintos botones, si bien puedes optar porque se accione todo de manera automática. Los misiles se proyectan a la manera clásica, mientras que las armas rastreadoras se distribuyen, al estilo *Xevious*, mediante un cursor flotante. Cada vez que el cursor roza un enemigo, este último está condenado: dale al botón de disparo y un rayo láser o un chorro chisporroteante de plasma saldrá a su encuentro.

Con los rayos láser consigues hasta ocho objetivos de una sola tacada y con el plasma, dieciséis. Si reúnes los iconos rojos rotatorios se acciona una de las baterías de armamento, mientras que un icono verde te proporciona otra carga de batería para atacar al enemigo. Parece liado, pero en realidad es muy simple: en la modalidad Auto, sólo tienes que apuntar y disparar, y listos.

Imagínate inmerso en una Gran Bretaña futurista. Las cosas empiezan a ponerse feas cuando las fuerzas enemigas se infiltran en el planeta. En este primer nivel, los malos son blanco fácil, pero la situación se complica cuando

1



2

Nivel 5

[1] La quinta parte de la misión te deja justo en medio de un campo de asteroides. Muchísimas gracias. [2] Desde ahí, te diriges a un planeta y a una especie de estación espacial gigantesca, construida con vigas rojas. [3] He aquí una selección de naves malvadas. [4] El EOLB número 5 es un robot estilo *Gundam*... [5] ¡Provisto de rayos láser de gran alcance!



3



4

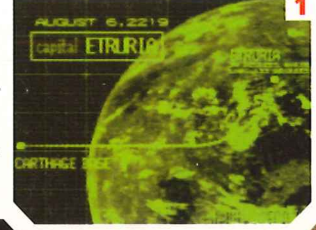
5

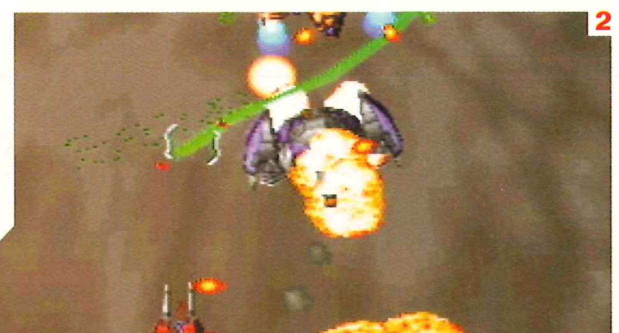
Edición oficial española de **PlayStation** Magazine

Ray Storm

Nivel 6

[1] Vaya, otro mapa. [2] Desciendes atravesando las nubes hasta llegar a un lejano planeta alienígena. [3] Al romperse la capa atmosférica, te enfrentas a una legión de naves espaciales que buscan guerra. [4] El EOLB es una especie de avión de combate robot estilo *Transformer* escoltado por dos naves. Estas dos aeronaves son una auténtica pesadilla. Es mejor eliminarlas antes de que entre en acción la más grande. [5] Ahora estamos bien servidos y sólo es cuestión de tiempo que los robots hagan de las suyas.











La acción transcurre con rapidez e intensidad y cada etapa ofrece un nivel de dificultad ajustable que prolonga la vida del juego

te topas con un carro de combate de fabuloso diseño que es capaz de escabullirse por el paisaje con más rapidez.

Tras este primer nivel, te trasladas a Old Caul (Francia), donde debes enfrentarte a un furioso bombadero Stealth, y luego efectúas un corto viaje por un valle en el que arremetes contra un robot gigante. Más tarde, te adentras en el espacio estelar y emprendes un fabuloso ataque de ametralladoras contra la flota enemiga, al más puro estilo *Star Wars*. Y cuando las enormes naves de crucero viran y te sobrevuelan, sueñas con controlar la nave y sus armas. Pero sólo es eso, un sueño.

Impertérrito, irrumpes en territorio enemigo y abordas el planeta alienígena, donde prosigues tu incursión hasta dar con el complejo que dirige el cotarro. Bueno, cierto que no es el argumento más original de la era contemporánea, pero tampoco está mal. A medida que apuras etapas, vas tropezando con una plétora de adversarios, desde robots *Gundam* de animación fluida hasta robots saltarines con aspecto de lagartos; desde gigantescas naves espaciales de corte *Transformer* hasta satélites contra los que rebotan los rayos láser. La variedad te da cancha para seguir al pie del cañón más de lo que crees y, cuando te cansas de la conversión arcade original, hay una edición Extra con gráficos algo mejorados y enemigos que varían de vez en cuando.

El único inconveniente de *Ray Storm* es su duración. Cada uno de los ocho niveles dura de cuatro a cinco minutos, lo que permite despacharlo en poco más de media hora (aunque es ideal para una partida rápida). Pese a ser de un lineal que da espanto, la acción se desenvuelve con rapidez e intensidad y cada etapa ofrece un nivel de dificultad ajustable que prolonga la vida del juego. Hay una modalidad para dos jugadores capaz de suministrar una acción frenética, y comprobarás que vuelves a *Ray Storm* una y otra vez para superar la puntuación anterior. La culpa es de las batallas que estallan en el espacio... Son de fábula.

Nivel 7



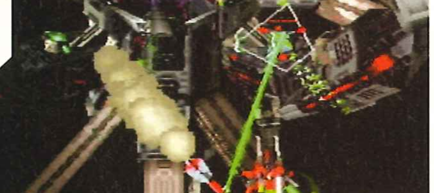




[1] En el planeta alienígena encontrarás carros de combate y torretas armadas. [2] Y algunas cosas más (este nivel es enloquecedor, pero no es tan difícil como otros anteriores). [3] El generador/cerebro alienígena acaba de hacer ¡pum!

Nivel 8





[1] Ésta es la nave grande. [2] Su arma principal son los rayos láser.

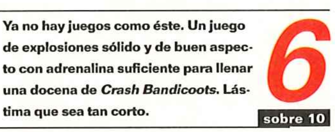
Alternativas...

Williams Arcade's GH	7/10
Namco Museum Vol1	7/10
Project Overkill	7/10
Xevious 3D/G+	8/10
Namco Museum Vol 2	6/10
Namco Museum Vol 3	6/10
Philosoma	5/10
Starblade Alpha	5/10
Galaxian3	4/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Estupendos escenarios 3-D 8	ACCIÓN	Disfruta disparando 8
SONIDO	Hilo musical de lo peor 4	PRESENTACIÓN	Ordenada 6
ADICTIVIDAD	Alta en los niveles más difíciles 7	ORIGINALIDAD	No mucha 3



Ya no hay juegos como éste. Un juego de explosiones sólido y de buen aspecto con adrenalina suficiente para llenar una docena de *Crash Bandicoots*. Lástima que sea tan corto.

6 sobre 10

■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Eidos Interactive
■ DISPONIBLE	Diciembre	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	No disponible	■ GÉNERO	Simulador de fútbol

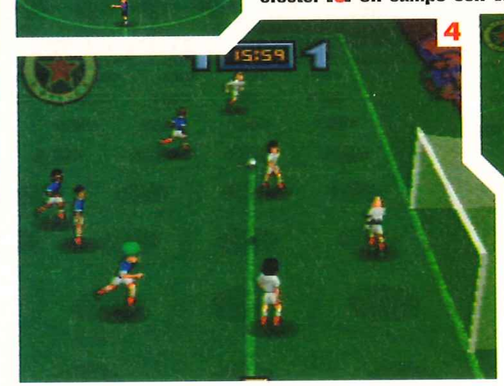
Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

All Star Soccer

Eidos debuta en el escenario de la Premiership. La incógnita es si sus extravagantes cortes de pelo serán suficientes para hacer toser al grupo de los Cinco Grandes.







[1] Si nos regimos por la calidad de los gráficos, salta a la vista que *All Star Soccer* no es el mejor de los juegos. [2] Puedes seguir la acción desde muchos ángulos. [3] Algunos de los jugadores lucen graciosos cortes de pelo. [4] Puedes lanzar la pelota con efecto. [5] Un campo con viruelas...



Vamos a ser claros desde el principio: *All Star Soccer* lo tiene difícil. Sus mejores argumentos no tienen el gancho suficiente para hacer de él un ganador, al menos en el mercado español. Por un lado, está el famoso imitador de personalidades del mundo del deporte, Alistair McGowan. No hace falta insistir en que sus ingeniosos comentarios en inglés escaparán a la mayoría de usuarios españoles. Por otro lado, **la tan cacareada posibilidad de componer tus propias alineaciones es hasta cierto punto superflua.** Este elemento te permite dotar de cualidades específicas a los jugadores de un equipo, e incluso seleccionar un corte de pelo determinado para cada uno. Sin embargo, la mayoría seríamos felices jugando con un título más sencillo y fluido, sobre todo cuando descubres lo complicados que resultan los menús de equipo. Tanto si disfrutas manipulando un equipo como si no, ningún arreglo cosmético es capaz de compensar un simulador de fútbol que no funciona bien, y éste ciertamente tiene ciertos problemas. En contrapartida, los jugadores de *All Star Soccer* pueden recurrir a trucos la mar de simpáticos que les permiten, por ejemplo, driblar —quizás de forma poco realista— en carreras tan largas, rápidas y sinuosas como gustes. La variedad de chutes y pases que puedes ejecutar con el más ligero de los toques también es de agradecer. Pero es justo en materia de pases donde la cosa empieza a fallar.

El juego es lento en el control de los pases, hasta tal punto que te obliga a intentar la operación de manera manual; de lo contrario, el esférico es interceptado una vez sí y otra también. Está claro que con la práctica acabas por mejorar, pero si juegas durante mucho rato, los dedos y el cerebro se agarrotan de tensión... hasta que caes en la cuenta de que el sistema de pases de *All Star Soccer* tiene poco que ver con el fútbol real. Al final, un pelín frustrado y cansado, abandonas los pases y te limitas a driblar con la pelota en cuanto llega a tus pies, si es necesario, de un extremo a otro del terreno de juego. Es decir, que si al principio los partidos te entretienen, al cabo de un tiempo te aburres como nadie.

Es una pena que un juego de equipo bonito como éste se venga abajo a causa de fallos camuflados que acaban por salir a la luz. La novedad no basta para que un juego alcance el esplendor Premiership. Es duro, pero el fútbol es así.



[1] Moldea a los jugadores a tu gusto. ¿Los prefieres con piernas delgadas y barriga abultada? Pues tú mismo. [2] Esta pantalla aparece con demasiada frecuencia.



Alternativas...	
ISS Pro	9/10
Actua Soccer	9/10
Adidas Power Soccer	8/10
Olympic Soccer	7/10





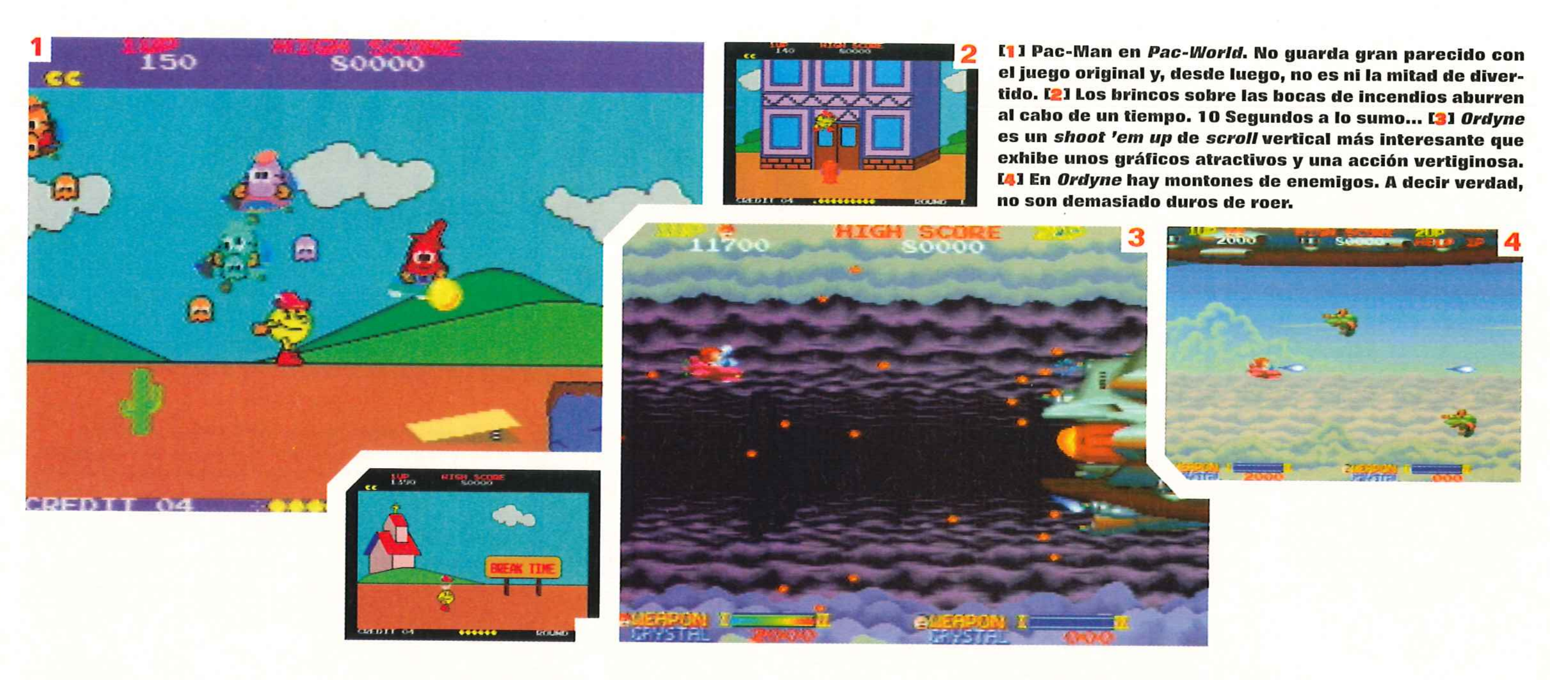
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Normalitos, pero eficaces 6	■ ACCIÓN	Falta el pase final 6
■ SONIDO	Fabuloso 9	■ PRESENTACIÓN	Horrorosa 1
■ ADICTIVIDAD	La de una ducha fría 4	■ ORIGINALIDAD	Un clásico de siempre 6

***All Star Soccer* obtiene una puntuación de 6 gracias a la comicidad de sus comentarios. Si no sabes inglés, réstale un par de puntos.**

6 sobre 10





[1] Pac-Man en *Pac-World*. No guarda gran parecido con el juego original y, desde luego, no es ni la mitad de divertido. [2] Los brincos sobre las bocas de incendios aburren al cabo de un tiempo. 10 Segundos a lo sumo... [3] *Ordyne* es un *shoot 'em up* de *scroll* vertical más interesante que exhibe unos gráficos atractivos y una acción vertiginosa. [4] En *Ordyne* hay montones de enemigos. A decir verdad, no son demasiado duros de roer.

Namco Museum Volume 4

Te presentamos la recopilación de juegos fósiles que menos va a contribuir a cambiar el curso de la historia de PlayStation.

Todo buen aficionado se habrá dejado llevar por la nostalgia en alguna ocasión rememorando algunos de los títulos que jalonan la historia de los videojuegos. *Elite, Space Invaders, The Hobbit, Chucky Egg*... hay docenas de juegos venerados que no cesan de ser objeto de *revivals*. Nadie puede negarles la categoría de clásicos, aunque, a decir verdad, son juegos bastante flojos comparados con la mayoría de los que disfrutamos hoy en día.

Lo mismo puede decirse de la última colección de clásicos de oro incluida en el catálogo histórico de Namco. *Namco Museum Volume 4*, compuesto de cinco títulos de los tiempos arcade (ahora arcanos), reúne algunos juegos de grata memoria que surgieron durante la década de los ochenta: *Pac-World, The Genji And The Heke Clans, The Return of Ishtar, Assault* y *Ordyne*.

Este último título es el mejor de la colección. Se trata de un *shoot 'em up* de *scroll* horizontal con un nivel medio de dificultad que permite al jugador elegir los reforzadores que desee en recompensa por la aniquilación tanto de enemigos de gran tamaño como de oleadas de otros menores. El jugador recibe una serie de cristales que podrá canjear en tiendas que aparecen de vez en cuando. Esto proporciona una flexibilidad extra al juego y hace que precises de una mayor destreza, ya que has de determinar qué reforzador es el más apropiado para

Ordyne rebosa colorido, posee un sistema de _scroll_ eficaz y un encanto del que carece el resto de los títulos del disco

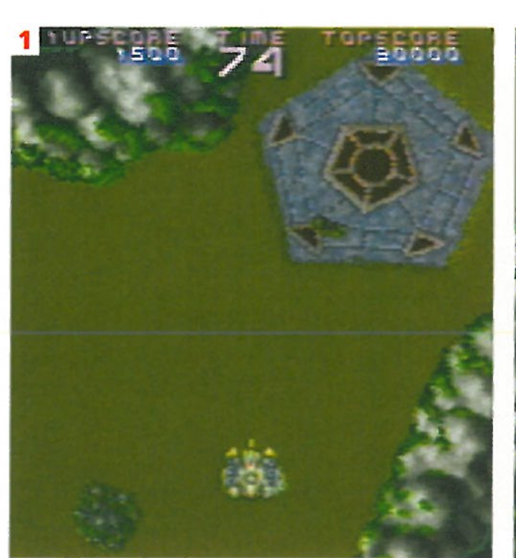


[1] Date una vuelta por el museo Namco.
[2] En la sala de *Ishtar* se nota el influjo del género de rol.





■ EDITOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**Namco**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Recopilación de clásicos**







[1] En los salones recreativos *Assault* conseguía que pasaras un buen rato. Su conversión al entorno doméstico no sale tan bien parada. [2] El sistema de control te hace chocar contra las cosas... [3] Como si fueran enemigos.

acceder al siguiente nivel. *Ordyne* rebosa colorido, posee un sistema de *scroll* muy eficaz y un encanto del que carece el resto de los títulos del disco.

Por el contrario, hablar de *Pac-World* equivale a adentrarse en el reino de la mediocridad. El juego pone al trillado Pac-Man a saltar y esquivar objetos espectrales en un mundo de plataformas de *scroll* vertical. La jugabilidad es muy elemental, y por ende, poco estimulante. Todos los niveles se parecen al primero y, aunque podría haber funcionado como un juego de brincos para arcade, en la consola doméstica no despierta gran interés.

Lo mismo cabría decir del insípido *The Genji And The Heke Clans*. Se trata de un juego de plataformas con arma blanca en la línea de *Revenge Of Shinobi* cuya principal limitación es lo difícil que resulta defenderse de los enemigos, sin que importe tu habilidad con la espada. En las distancias cortas es casi imposible evitar sus embestidas y se te agota la paciencia a la primera de cambio. Estamos de nuevo ante un buen juego de arcade que no se adapta nada bien al entorno doméstico.

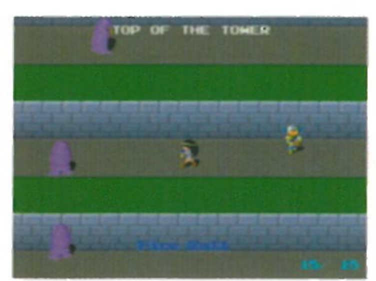
Return Of The Ishtar es otro título que pone a prueba tu paciencia, aunque éste al menos contiene algunos detalles interesantes. *Ishtar* fue uno de los primeros juegos de rol en los que debías controlar a dos personajes que deambulan por una mazmorra infestada de fantasmas (por llamarlos de algún modo). La tarea consiste en descubrir unas llaves que dan paso a una serie de salas. Un régimen de contraseñas (adaptado a un sistema de grabación mediante tarjeta de memoria) evita que tengas que empezar el juego una y otra vez. Por desgracia, su excesiva simplicidad le resta aliciente y lo más probable es que no tengas ganas de completarlo.

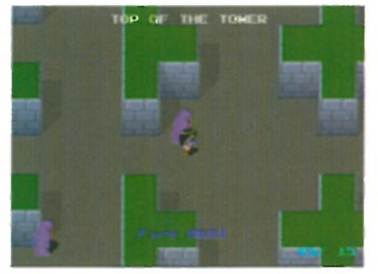
Por último, la colección presenta un juego titulado *Assault* que, en su forma arcade, asignaba un acelerador a cada oruga del tanque que diriges. Al empujar hacia delante el acelerador de la izquierda girabas hacia la derecha; si se accionaban los dos aceleradores al mismo tiempo, avanzabas en línea recta, etc. Este tipo de control se ha reproducido en el joypad pero, por desgracia, el resultado es que *Assault* es injugable. En el mejor de los casos, este *shoot 'em up* de *scroll* vertical puede calificarse de frenético, pero su torpe sistema de control acaba desconcertándote y, por supuesto, no tiene nada de divertido.

Así que, ya ves, no puede decirse que sea la mejor colección de Namco. Hay otras recopilaciones disponibles con juegos antiguos de mejor calidad y un cúmulo de nuevos títulos que dejan en ridículo a cualquiera de los incluidos en este disco. Es una lástima, pero el pasado no siempre está a la altura de nuestros recuerdos.

Alternativas...

Namco Museum Vol 1	7/10
Williams Arcade's GH	7/10
Namco Museum Vol 2	8/10
Namco Museum Vol 3	8/10





***The Return Of Ishtar* se hace muy repetitivo. Los enemigos del principio son siempre fantasmas.**



[1] Por su aspecto recuerda bastante a *Shinobi*, pero *Clans* no es tan bueno como el clásico de Sega. [2] Y, además, no puedes leer el título.

PlayStation Magazine 10

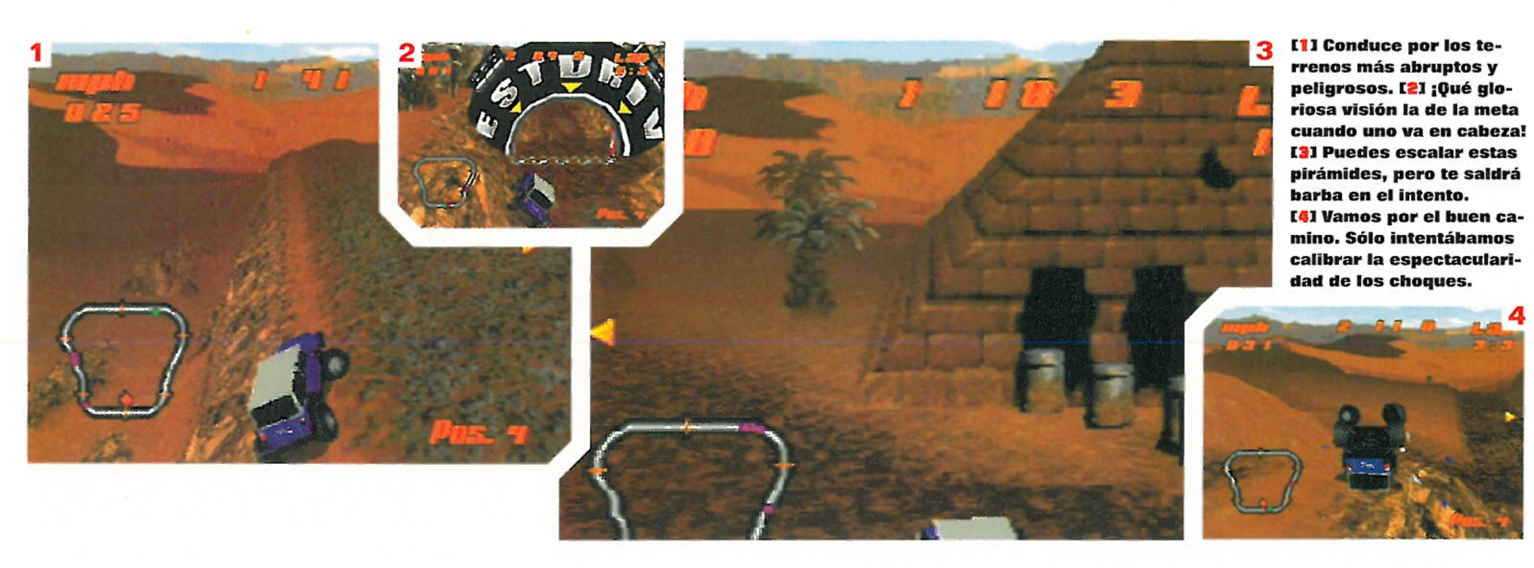
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Anticuados 2**	■ ACCIÓN	**Variada, pero pesadita 6**
■ SONIDO	**Ocho bits arcaicos 2**	■ PRESENTACIÓN	**Interfaz de museo 7**
■ ADICTIVIDAD	**Cinco partidas 7**	■ ORIGINALIDAD	**¡Por favor! 1**

Puede que estos juegos fuesen todo un éxito hace década y pico, pero en la actualidad son tedio puro. Mejor nos compramos un juego nuevo.

4 sobre 10





[1] Conduce por los terrenos más abruptos y peligrosos. [2] ¡Qué gloriosa visión la de la meta cuando uno va en cabeza! [3] Puedes escalar estas pirámides, pero te saldrá barba en el intento. [4] Vamos por el buen camino. Sólo intentábamos calibrar la espectacularidad de los choques.

Test Drive: Off Road

Hasta ahora, las carreras fuera de pista han tenido poco éxito en PlayStation, con pocos títulos capaces de recrear el verdadero espíritu de este deporte. El juego 4x4 de Elite es el nuevo aspirante...





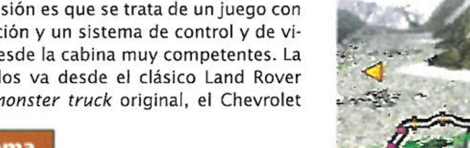
PlayStation cuenta con la mejor selección de juegos de carreras del mercado. Por desgracia, casi todos los intentos de llevar el género fuera de las pistas han fracasado. Tan pronto Reflections —el equipo de desarrollo de *DD2*— anunció que estaba trabajando en un juego de carreras fuera de pistas, se levantó una gran expectación, pero **cuando *Monster Trucks* salió al mercado nos llevamos una buena decepción. Lo mismo ocurrió con *Hardcore 4x4*, de Gremlins**. Ambos juegos eran dignos, pero ninguno de los dos consiguió sintonizar lo suficiente con el espíritu del deporte como para merecer una recomendación incondicional de *PSM*.

Ahora Eidos ha centrado su atención en la escena de las carreras y ha reciclado *Test Drive: Off Road*, de Accolade, con la intención de llenar el vacío existente en el mercado. En el número pasado cuando hablamos de *Test Drive 4: The Challenge*, de Electronic Arts, comentamos que la serie *Test Drive* ha aparecido en varios formatos desde que el juego original hiciera su debut en el C64 en la década de los ochenta. Esta segunda edición de la serie para PlayStation ha tenido un pasado muy accidentado en Gran Bretaña: en principio tenía que aparecer en abril, pero el juego «suspendió» el test de nivel de Sony en cinco ocasiones, antes de que Eidos obtuviera la luz verde para su publicación, hace poco más de un mes.

La primera impresión es que se trata de un juego con una buena presentación y un sistema de control y de visión desde atrás y desde la cabina muy competentes. La selección de vehículos va desde el clásico Land Rover Defender hasta el *monster truck* original, el Chevrolet K-1500. Cada vehículo responde de manera más o menos previsible según sus características en cuanto a aceleración, conducción y velocidad.

Doce pistas te llevan a través de una variedad impresionante de entornos, desde los nevados o plagados de troncos hasta el desierto más crudo, donde tendrás que ir evitando dunas y pirámides. Al principio sólo puedes competir en siete recorridos diferentes, pero podrás acceder a otros cinco si acabas el primero en cinco competiciones. Algunas de las competiciones comportan la pugna con otros pilotos que van al volante de los mismos vehículos, mientras que otras se agrupan según el paisaje por el que discurren. Por ejemplo, la primera competición, *King of the Hills* (rey de las colinas) te lleva por algunos de los parajes más escarpados del juego. Eso sí, con el modo normal, es coser y cantar. Lo mejor es jugar en esta opción durante un par de horas para acostumbrarse al manejo del vehículo antes de ensayar el nivel difícil. Para inyectar un poco de emoción a las carreras, puedes tomar atajos. La única condición es que pases por los cinco controles ubicados a lo largo de la

Estábamos seguros de que el problema de la corta distancia de visión se resolvería, pero por desgracia no ha sido así



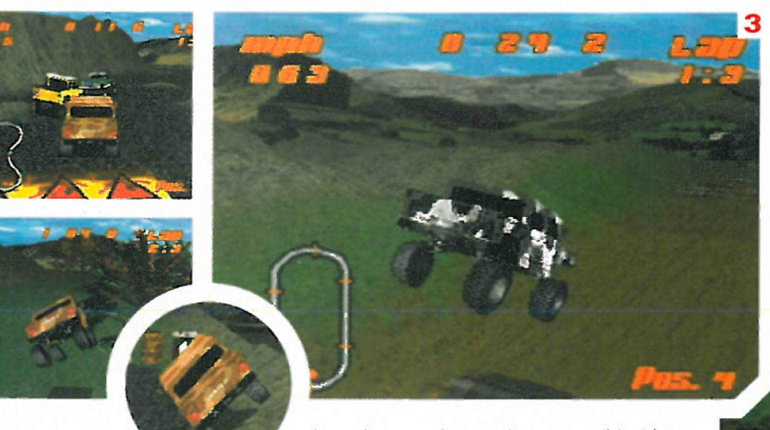


[1] La suspensión no aguantará, te falta poco para dar vueltas de campana. [2] Parece que el amarillo va a ganar.





■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Eidos/Elite Systems**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Carreras 4x4**



[1] Si te pierdes, pulsa R2 brevemente e irás a parar al último punto de control por el que has pasado. [2] La suspensión reacciona de manera muy convincente. [3] Un Hummer por los aires. [4] En este dibujo puedes apreciar lo corta que es la distancia enfrente del coche. ¿Hacia dónde te diriges?



pista. A veces hay atajos preestablecidos, pero es bastante difícil encontrar uno en plena carrera. En caso de que te pierdas, puedes volver al último punto de control que hayas superado con sólo pulsar R2. Este botón de emergencia cumple su cometido, pero a menudo te envía a la cola de la carrera. Y ni qué decir del toque tramposo que añade a tu estilo de conducción...

Aunque recorras las pistas a velocidades vertiginosas, los gráficos continuarán desfilando sin que ni un solo detalle se resienta. Todos los coches están bien diseñados y responden a lo largo de todo el juego. Sólo se comportan de manera poco creíble en los choques: tras un impacto, un montón de piezas metálicas caen por todas partes, pero al instante el vehículo muestra escasos signos de haber sufrido un siniestro.

El juego es muy realista. **Los niveles que discurren por paisajes nevados están muy detallados, pero justamente son tantos detalles los que perjudican más al juego y acortan terriblemente la perspectiva**. Quizás podríamos habérselo perdonado si esto sólo se manifestara en la aparición repentina de elementos lejanos en la distancia, pero es que *Off Road* sólo llega a dibujar el paisaje cincuenta metros por delante de tu coche. Esta distancia es suficiente en la opción de un jugador, pero con dos jugadores hace que conducir resulte imposible. No puedes saber hacia dónde va la pista a menos que estés siguiendo un coche controlado por la CPU. Meses atrás, cuando echamos un primer vistazo a *Test Drive*, estábamos seguros de que este problema se resolvería antes de que llegara a las tiendas, pero por desgracia no se le ha puesto solución. Así es que, si queréis un juego con modo de dos jugadores, optad por *V-Rally* o *Porsche Challenge*. No es que *Off Road* sea un mal juego, pero la corta distancia de visión en este modo acaba por echarlo a perder.



[1] El punto de vista desde el interior del coche. Mejor evitarlo. [2] Las pistas nevadas son las mejores, con los coches patinando a diestra y a siniestra.



Alternativas...

Hardcore 4x4	7/10
Monster Trucks	6/10

Monster trucks



Land Rover Defender
El mejor modelo de todos. Va fino como una seda y es capaz de dejar atrás al grupo perseguidor en un santiamén.



Hummer
El clásico de las películas. El ejército de los Estados Unidos utilizó a esta bestia en Oriente Medio durante la Guerra del Golfo.



Chrysler Jeep
El coche *yuppie* de los noventa. Puede parecer un poco flojucho, pero debajo del capó se esconde un motor que deja atrás a todos los demás.



Chevrolet K-1500
Un «monster truck» muy querido por los *yanquies*. Esta máquina es capaz de resistir cualquier pista en que lo pongas. Lento pero seguro.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Defectos importantes 6**	■ ACCIÓN	**Opción dos jugadores descartada 5**
■ SONIDO	**Buenos efectos música mala 6**	■ PRESENTACIÓN	**Cuidada 8**
■ ADICTIVIDAD	**Sólo para pacientes 6**	■ ORIGINALIDAD	**Carreras con algún extra 7**

Como juego para un jugador no está nada mal —¿demasiado fácil, quizás?—, pero lastra una opción para dos jugadores pésima.

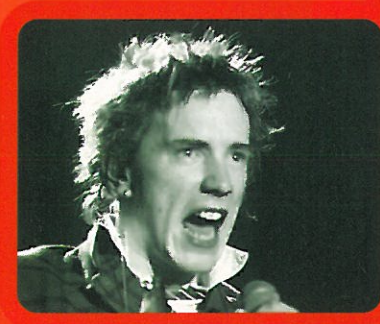


Virgin



Territorio Virgin





Nacida del imperio económico mundialmente famoso levantado por Richard Branson y forjada en el ideario de Virgin de estímulo de la osadía, la originalidad y la iniciativa, Virgin Interactive se ha convertido en una compañía editora de primera magnitud. *PSM* ha reconstruido paso a paso el camino de este grupo hacia el éxito y ha examinado sus planes para el futuro de la consola gris.



CRONOLOGÍA

CRONOLOGÍA

[1] Agile Warrior
Marzo de 1996
6/10
La estructura del juego es bastante buena, pero su alto grado de dificultad lo hace frustrante. Los gráficos no ayudan en nada.

[2] Criticom
Marzo de 1996
7/10
Un juego de combates desafiante que mejora con el tiempo. Desaconsejado para principiantes del *beat 'em up*...

[3] Streetfighter Alpha
(Capcom) Julio de 1996
8/10
La decisión de Capcom de aferrarse a valores establecidos está más que justificada con este *beat 'em up* 2-D que se erigió en su momento en el más completo para PlayStation.


3


5

[4] Impact Racing
Agosto de 1996
5/10
A ratos más o menos emocionante, pero no te engancha lo suficiente. No tiene el aspecto ni ofrece la conducción de *Ridge*.

[5] Resident Evil
(Capcom) Agosto de 1996
9/10
Gráficos fantásticos, acción fluida y una historia escalofriante.

[6] Earthworm Jim 2
Noviembre de 1996
6/10
Divertido. En realidad, ya lo era cuando apareció en 16 bits, y esta nueva versión no ofrece mucha más emoción que su precedente sin elemento de plataformas.


6

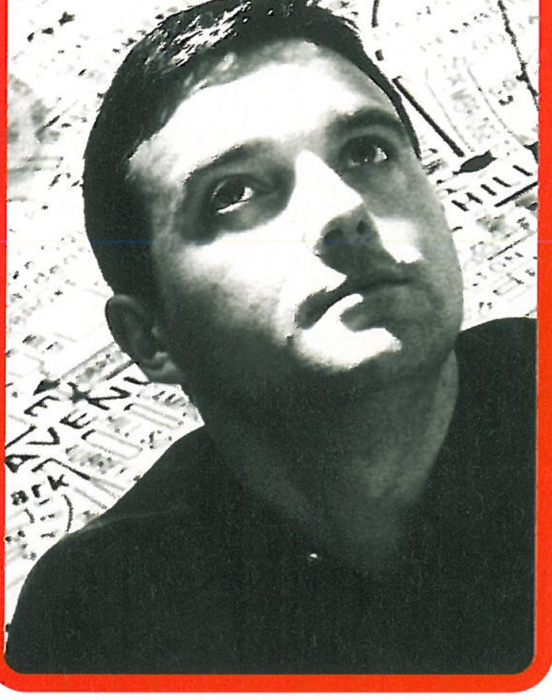

7

[7] Darkstalkers
(Capcom) Diciembre de 1996
7/10, *PSM* 1
Nada que ver con *Streetfighter*, lo que, por raro que parezca, es a la vez bueno y malo. Aunque era un juego a considerar, más le hubiese valido salir antes que *SFA*.

Por extraño que parezca, Virgin Interactive no forma parte del grupo Virgin de empresas internacionalmente famoso de Richard Branson. Hace tres años, fue vendida a Viacom, el gigante de las comunicaciones estadounidense, por 165 millones de dólares. A resultas de esta transacción, entró a formar parte de un imperio que incluye las siguientes empresas: Paramount Pictures, uno de los principales estudios cinematográficos de Hollywood, cuyo inventario de películas comprende desde *Los Diez Mandamientos* pasando por la trilogía de *El Padrino* hasta *Braveheart*; Paramount Television, poseedora de canales televisivos como MTV, VH-1, Nickleodeon y el Paramount Comedy Channel (entre cuyas series se encuentran *Cheers*, *Frasier*, *Star Trek* y *Beavis and Butthead*); Simon & Schuster, una de las mayores editoriales del mundo, particularmente fuerte en los mercados del libro educativo y de consulta, y Blockbuster, la mayor compañía de alquiler y venta al por menor de vídeos (la cadena abarca cerca de 4.000 tiendas después de llevar a cabo un plan de expansión en 1996 en el que se abrió una tienda cada 11 horas).

No obstante, hace poco se anunció que antes de que acabe el año Virgin Interactive será vendida de nuevo: el futuro empresarial de Virgin Interactive es incierto. En cualquier caso, hay algo que no ofrece duda: la compañía seguirá siendo uno de los principales editores de videojuegos del mundo y su respaldo a PlayStation no va a cambiar. En Gran Bretaña, Virgin ya ha editado 20 juegos para el formato de Sony, y en Europa ha vendido alrededor de 1,5 millones de unidades. A finales de año, espera haber lanzado otros 20 títulos. Paradójicamente, Virgin no participó en el lanzamiento europeo de PlayStation: no fue hasta pasados seis meses desde la aparición del hardware que Virgin sacó al mercado su primer juego para PSX (*Agile Warrior*) y tardó casi un año en conseguir su primer éxito de verdad (*Resident Evil*).

La interrogación sobre las razones de esta sorprendente demora nos pareció una buena manera de empezar nuestra entrevista con **Sean Brennan**, subdirector general de Virgin Interactive.



«Nuestro apoyo a PlayStation aumentará. El mercado de Saturn está estancado y la Nintendo 64 no interesa mucho a los editores...», afirma Sean Brennan, subdirector general de Virgin Interactive.

Desembarco tardío

PSM: ¿Por qué tardasteis tanto en subiros al carro PlayStation? ¿Refleja esta vacilación una desconfianza inicial hacia la máquina?

SB: No, nada más lejos de la realidad. Siempre actuamos con precaución con las nuevas plataformas y nunca somos de los primeros editores en lanzar productos.

PSM: ¿Cómo valorarías la contribución de Virgin al entorno PlayStation hasta hoy?



***Command & Conquer* no fue diseñado para PlayStation, pero la conversión de PC de este estupendo juego de estrategia ha dejado su huella en las listas.**

SB: Nuestras dos contribuciones más importantes han sido *Resident Evil*, un producto que ha creado escuela, y *Command & Conquer*, que le dio al consumidor algo más que la acción arcade de siempre.

PSM: ¿Cuáles han sido los momentos clave?

SB: Estoy pensando en algo que no llegó a suceder: el éxito de *Sea Bass Fishing*, de JVC —uno de nuestros asociados en Gran Bretaña—, de cuya distribución en el mercado británico nos hicimos cargo. No me explico por qué no se vendió mejor, podría haber dado mucha guerra.

PSM: ¿Qué opinas de lo que ha hecho Sony en Europa hasta ahora?

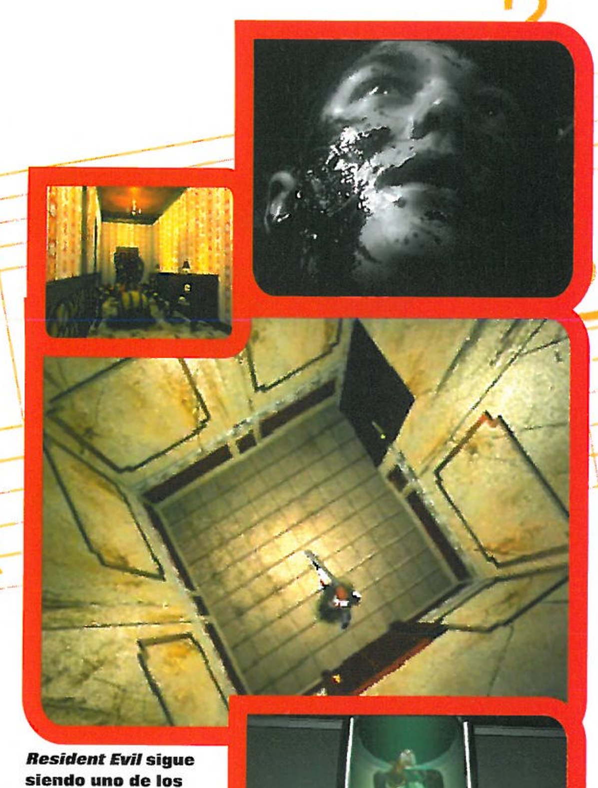
SB: Sony ha tenido éxito porque ha contado con mucho apoyo de editores y fabricantes, y esto le ha dado la confianza y los recursos para poder llevar sus planes a buen puerto. También ha sabido ver la importancia de tener una amplia gama de software.

PSM: ¿Hasta qué punto es importante PlayStation para Virgin si se compara con otros formatos?

SB: Aunque el PC sigue siendo la plataforma más importante para nosotros, la PlayStation va ganando fuerza día a día. De hecho, estas dos son las únicas plataformas con las que trabajamos actualmente.

PSM: ¿Cuántos juegos PlayStation estáis desarrollando en este momento?

SB: Tenemos más de 20 títulos en proceso de codificación específicamente para Virgin. Hay muchos más que están siendo desarrollados por nuestros sellos asociados.



***Resident Evil* sigue siendo uno de los juegos más populares de PlayStation, a pesar de que lleva ya un año en el mercado. En Japón se han vendido más de dos millones de unidades.**

Virgin ya ha editado 20 juegos para el formato de Sony y ha vendido alrededor de 1,5 millones de unidades en Europa. A finales de año, habrá lanzado como mínimo otros 20 títulos

PSM: ¿Cuántos juegos PlayStation esperáis lanzar en 1997?

SB: Doce de Virgin y otros doce de compañías asociadas.

PSM: ¿Crees que en el futuro Virgin va a seguir contando con PlayStation igual que ahora o tal vez su apoyo aumente o disminuya?

SB: Nuestro apoyo a PlayStation se incrementará. El mercado de Saturn está estancado y la Nintendo 64 no interesa mucho a los editores debido a los riesgos financieros que les obliga a asumir.

PSM: ¿Cómo ves el futuro de PlayStation en Europa con la nueva competencia generada por Nintendo?

SB: Veo el futuro de PlayStation con mucha solidez. Tiene muchas ventajas, como el buen precio del hardware, la extensa gama de software, mucho respaldo de terceros y una distribución consolidada.

CRONOLOGÍA

[8] Streetfighter Alpha 2
(Capcom) Febrero de 1997
8/10, *PSM* 2
Tal vez *Streetfighter Alpha 2* carezca de la dimensión extra de la mayoría de los *beat 'em up* actuales, pero su jugabilidad es difícil de superar, sobre todo en su modalidad Vs.

[9] Black Dawn
Febrero de 1997
8/10, *PSM* 2
Uno de los mejores juegos de combate aéreo. Los detalles gráficos, los efectos sonoros de explosiones y las estimulantes misiones conforman una experiencia llena de acción.

10



11

[10] Star Gladiator
(Capcom) Marzo de 1997
8/10, *PSM* 3
Sus controles se aprenden fácilmente y ofrece combinaciones y tácticas sutiles en número suficiente para poner a prueba las habilidades y la memoria de los mayores expertos en combate 3-D.

[11] Command & Conquer
Marzo de 1997
9/10, *PSM* 3
Aunque está claro que no fue diseñado para la PlayStation, es, sin embargo, un título de una jugabilidad espectacular que ofrece un desafío duradero e irresistible.

12



13

[12] Tilt
Abril de 1997
2/10, *PSM* 4
Tilt demuestra que crear un juego es algo más que pegar unos buenos sonidos, unos visuales y un poco de acción; la jugabilidad brilla por su ausencia.

[13] Spot Goes To Hollywood
Abril de 1997
5/10, *PSM* 4
¿Qué os parecería si hiciéramos una continuación titulada «Spot va a la Antártida, se pierde en la inmensidad del hielo y nunca más se lo vuelve a ver?»

CRONOLOGÍA

[14] Slamscape
Mayo de 1997
6/10, *PSM* 5
Slamscape es pasable como diversión para una tarde de domingo, pero dista tanto de ser un buen juego como la Tierra del Sol.

[15] Nanotek Warrior
Mayo de 1997
5/10, *PSM* 6
Hemos hecho un esfuerzo para que nos gustase *Nanotek Warrior* y podría haber sido un buen juego si los fabricantes hubiesen introducido más niveles y más situaciones que pusieran a prueba el intelecto.

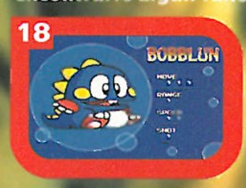
16



17

[16] NHL Powerplay Hockey '96
Julio de 1997
7/10, *PSM* 7
Presenta unos cuantos fallos y omisiones, pero después de todo *NHL PH '96* tiene una base sólida y ofrece al jugador muchas horas de diversión y de buenos gráficos.

[17] Super Puzzle Fighter II Turbo
Julio de 1997
9/10, *PSM* 7
Es discutible, pero este analista piensa que *Super Puzzle Fighter II* es el no va más de los juegos de rompecabezas. Es realmente difícil encontrarle algún fallo.

18



19

[18] Bubble Bobble 2
Julio de 1997
8/10, *PSM* 7
Si te gustó el título original, entonces éste te encantará. Una excelente combinación de gráficos y jugabilidad hacen de este juego una compra imprescindible.

[19] Grid Run
Agosto de 1997
4/10, *PSM* 8
Un juego vulgar, corriente y moliente, del montón, más visto que *Casablanca*, basado en la persecución por laberintos. No especialmente bueno, ni especialmente malo, pero olvidable de todas todas.

LA CULPA ES DE MIKE OLDFIELD

Aunque Virgin Interactive no forma parte del grupo Virgin desde 1994, no cabe duda de que es un producto del imperio empresarial creado por Richard Branson y de su cultura. Tal vez esto explique por qué Virgin sigue siendo una propuesta singular en el a veces serio y formal mundo del software de entretenimiento. La compañía tiene fama de inconformista y la verdad es que ella misma se regodea en esta reputación nacida de su espíritu intrépido, su inclinación hacia el riesgo y el humor y, en ocasiones, su agresividad, arrogancia e incluso mal gusto.

Claro está que al entrar en ese juego estás pisando un terreno muy peligroso que roza la sinrazón y no hay nada peor que la locura asumida o las actitudes fingidas. El hecho de que Virgin Interactive se deleite en su papel de disidente fanfarrón con cierto estilo, se debe a los años de formación vividos en el redil de Virgin y al ambiente emprendedor que caracteriza a la compañía de Mr. Branson, famosa por su rebeldía.

En 1967, el propio Branson, un estudiante mediocre de escuela pública, pero hombre de negocios nato, tras aprobar algunas asignaturas de secundaria declinó la posibilidad de ir a la universidad y en su lugar decidió trasladarse a Londres para lanzar la revista *Student*. Estableció su cuartel general en una casa bastante lujosa que sus padres tenían en Albion Street y desde allí empezó a dirigir no sólo esa publicación, sino también una empresa de compra de discos por correo, una agencia de colocación especializada en contratar enfermeras en situación laboral precaria para trabajar como asistentas o niñeras, y el Centro de Asesoramiento Estudiantil, una organización voluntaria que pasaba casi todo el tiempo informando sobre enfermedades de transmisión sexual y asesorando a adolescentes embarazadas. Para que le ayudaran a dirigir sus negocios florecientes (todos ellos operaban bajo el manto del holding Virgin), Branson reunió a un grupo de adolescentes y veinteañeros disolutos, ninguno de los cuales tenía grandes dotes comerciales, todos ellos apasionados por la música y la mayoría nada reacios a fumar marihuana. Eran días muy intensos.

Poco tiempo después, debido a las inclinaciones culturales de los primeros empleados de Branson, la vertiente musical del negocio comenzó a imponerse sobre las demás actividades de la empresa. Virgin

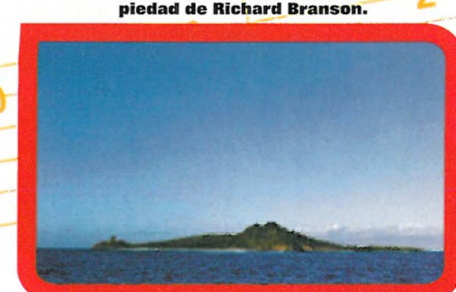
Virgin sigue siendo una propuesta única en el a veces serio y formal mundo del software para juegos. La compañía se regodea en esta reputación nacida de su espíritu intrépido, su inclinación hacia el riesgo y el humor...

empezó a anunciarse con regularidad en *Melody Maker*, donde ofrecía discos un poco más baratos que en las tiendas y poco a poco fue ganándose la reputación de árbitro del buen gusto musical.

En 1971, tras la amenaza de una huelga en correos, Virgin decidió abrir su primera tienda de High Street. Sin embargo, las ambiciones de Branson iban más allá del comercio al por menor, tenía en mente crear un imperio musical multifacético que incluyese un sello discográfico, una editorial y una agencia de dirección empresarial. El primer paso hacia la consecución de tal sueño consistió en la compra de Shipton Manor, una mansión del siglo XVII situada en Oxfordshire que la empresa convirtió en un estudio de grabación para los grupos captados por la marca discográfica.

La primera banda que grabó en Shipton incluía a un guitarrista llamado Mike Oldfield. Un día, la joven promesa le pasó una cinta a Tom Newman, jefe del estudio, con unas piezas de solista en las que llevaba tiempo trabajando. A pesar de que el material había sido rechazado prácticamente por todas las compañías discográficas del sector, Newman se sintió lo bastante impresionado como para recomendar a Branson que Oldfield fuera el primer músico que grabase bajo el sello de Virgin Records. El resultado vio la luz en 1973 y se tituló *Tubular Bells*, un álbum que tenía dos caras de música instrumental sin interrupciones. Estaba claro que esta iniciativa suponía un enorme riesgo

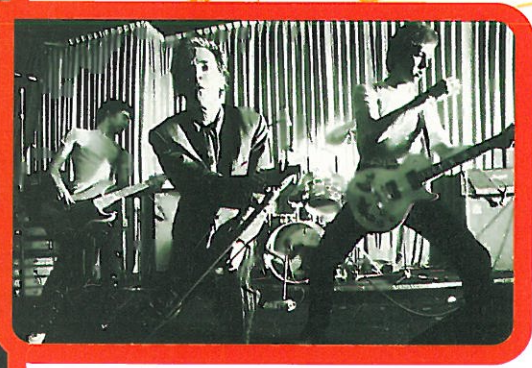
De acuerdo, tal vez no sean las islas Vírgenes, pero es la isla desierta propiedad de Richard Branson.



Virgin fue una compañía importante en la industria de los videojuegos desde el primer día. Pero hasta 1988 —cuando la firma adquirió Mastertronic— no empezó a reclamar un lugar en el club de los elegidos de la industria del software

comercial y, al principio, las emisoras de radio y las tiendas de discos se asustaron de una propuesta que se alejaba tanto de la acostumbrada fórmula de 12 canciones de tres minutos. Sin embargo, dos semanas después de su aparición, John Peel —que entonces ya era árbitro nacional de la vanguardia y el buen gusto— emitió en su emisora el disco íntegro. Enseguida alcanzó el número uno de las listas británicas y se convirtió en un gran éxito de crítica. Branson vendió los derechos para Estados Unidos a Atlantic y, casi de inmediato, alcanzó de forma insospechada el tercer puesto de las listas estadounidenses. *Tubular Bells* siguió vendiendo millones de copias, Virgin ganó millones de libras y, de la noche a la mañana, se convirtió en una sólida compañía dentro del sector musical. A mediados de los setenta, Virgin era un sello de los más modernos y un lugar estupendo donde trabajar. La compañía atrajo a los jóvenes talentos más sobresalientes de la época, les dio puestos importantes y les dejó que hicieran lo que les venía en gana. Entre este ambiente liberado y liberador, los «fines de semana» de Virgin se convirtieron en acontecimientos casi legendarios. Virgin se instalaba en una casa de campo de viernes a lunes y la regla número uno era que no se podía hablar de negocios. Después todas las normas perdían valor. Branson actuaba de indulgente director de escena, lo que permitía que los empleados se relajasen y se entregaran a un estilo de vida más bien hedonista. Estas experiencias casi orgiásticas promovieron un equipo integrado y nada convencional y la compañía fue consolidando su posición en el mercado.

El siguiente momento álgido vivido por Virgin sobrevino en 1977, con el apogeo de una corriente que la historia ha bautizado como música *punk*. Un año antes, el grupo bandera del punk británico, Sex Pistols, tras ser rechazado por Virgin, había firmado por EMI, una de las casas discográficas más antiguas y conservadoras de la industria musical. Entonces aparecieron en el programa televisivo *Today* y soltaron varios «joder» y «mierda» que soliviantaron la moral de todo el país. Los tabloides se volvieron locos y los Sex Pistols pasaron a ser en un abrir y cerrar de ojos la banda más iconoclasta del momento. Era demasiado para EMI que, presionada por sus accionistas encolerizados, anunció que el grupo liderado por Sid Vicious abandonaba el sello inmediatamente. Branson llamó enseguida al presidente de EMI y se ofreció muy amablemente a quedarse con los Sex Pistols. Se concertó una reunión con Malcolm McLaren, el irreverente representante de los Pistols, quien no tardó un instante en experimentar una intensa animadversión hacia el jefe de Virgin. A pesar de haber llegado a un acuerdo verbal,



John Lydon, alias Johnny Rotten. Tal vez el símbolo punk de los setenta y responsable de varias querellas contra Virgin. Su grupo, los Sex Pistols, interpretaban una música ligeramente diferente a la de Mike Oldfield.

SED DE ESCÁNDALO



La publicidad es otra actividad que Virgin ha desarrollado exactamente como más le ha apetecido. En unas ocasiones con acierto y en otras, en nuestra opinión, de manera equivocada. Sus anuncios siempre han sido muy llamativos e innovadores, pero a veces el buen gusto ha sido desplazado por el afán de conseguir más ventas.

Mientras los anuncios de muñecos blandos son muy tontos y divertidos, otros, como el baño de sangre de *Resident Evil*, rayan en lo espantoso. Sin embargo, esta actitud queda justificada cuando se observan el contexto del juego y su contenido.

Pero los que no pueden justificarse son los anuncios descaradamente xenófobos que muestran un odio cerril hacia otros países. En Gran Bretaña, Virgin sacó un anuncio particularmente ofensivo para los alemanes. Fue esa publicidad la que finalmente convenció a Future Publishing, la editorial que publica la edición británica de *PlayStation Magazine*, de que se había sobrepasado el límite y que debían rechazar material de ese tipo. Fue una decisión valiente y necesaria para presionar en favor del mantenimiento de un mínimo de ética en la publicidad.

1


2


3


4


[1] Bestialidades. [2] Sacrificio de animales inocentes. [3] Alusiones a la autoexploración corporal: «si lo haces muy a menudo, te quedarás ciego». [4] Recurso a la xenofobia. Virgin no es discreta cuando se trata de anunciar sus productos. ¿Es algo inteligente o es una afrenta a la humanidad? ¿O un poco de ambas cosas?

SOCIOS DE PESO

Una buena parte de las actividades económicas que lleva a cabo Virgin Interactive se realiza a través de los denominados «sellos asociados». Se trata de compañías de software, por lo general de Estados Unidos o Japón, que no poseen una delegación en Europa y, por lo tanto, contratan a Virgin para que actúe como su «editor». Este tipo de relación es similar a la que Sony mantiene con algunos de los fabricantes más importantes, como Namco y Squaresoft. Cada vez se está haciendo más frecuente este tipo de acuerdo comercial en el mundo de los juegos: debido a la enorme proporción que ha alcanzado la industria actual, los pequeños fabricantes no siempre pueden contar con los recursos suficientes para comercializar sus programas de la mejor manera, así que dejan esta parcela en manos de una gran compañía conocedora del negocio a fondo. Dos ejemplos más son los vínculos que mantienen Core Design con Eidos y Eutechnyx con Ocean.

Virgin toma los productos de sus asociados y se encarga de casi todo lo demás: encarga el producto, supervisa la fabricación, coordina campañas de márketing y de relaciones públicas, vende el producto al por menor y, por lo general, trata de resolver cualquier problema que surja.

La compañía asociada al grupo Virgin más importante es Capcom, con títulos en su haber como *Resident Evil, Street Fighter Alpha* y *Star Gladiator*. Aunque Virgin no es artífice de estos juegos, es responsable de introducirlos en el mercado y de velar por que el nivel de calidad sea el máximo para reducir al mínimo las reclamaciones; por consiguiente, es justo que también reciba parte de los réditos cada vez que un juego se convierte en un éxito.

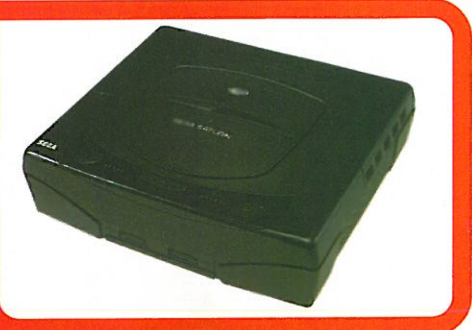
El problema de los asociados es que, con bastante facilidad, pueden cambiar de planes y decidir trabajar con una empresa rival o establecerse en Europa por su cuenta, dejando a Virgin con un gran vacío en su línea de productos. La ventaja es que se pueden obtener beneficios al trabajar con juegos tan buenos como *Resident Evil, Street Fighter Alpha* o *Star Gladiator*.





En Gran Bretaña, LucasArts y Capcom han sido dos de los principales fabricantes que han ayudado a que Virgin se convierta en un editor de juegos PlayStation tan importante. En España, la compañía editora de los productos de LucasArts no es Virgin, sino Erbe.





Los sistemas de Sega fueron los que permitieron que los juegos de Virgin despegasen. Tras vender su participación de Sega en Gran Bretaña a la misma Sega, Virgin pasó a ser un editor independiente consolidado.

McLaren firmó un contrato con A&M. Sin embargo, al final de una fiesta organizada para celebrar el trato, los Pistols destrozaron las elegantes oficinas del West End de su nueva compañía discográfica. A la mañana siguiente, estaban buscando otra vez un sello que los acogiera.

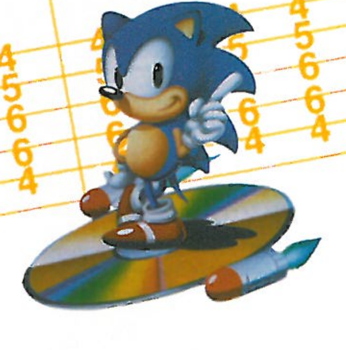
Esta vez Virgin se aseguró su contratación, justo cuando el grupo grabó su pieza más representativa, *God Save The Queen* (Dios salve a la Reina), una cancioncilla desvergonzada donde se acusaba a la monarca británica de no ser más que una alienígena a cargo de un régimen fascista. En la misma semana de la celebración del vigésimo quinto aniversario del reinado de Isabel II, alcanzó el segundo lugar en las listas de éxitos (muchos sospechan, sin embargo, que fue apartada del primer puesto por alguna manipulación oculta: la industria musical no quería ser identificada como partidaria de la agitación antisistema).

En 1978, salió al mercado el álbum de los Sex Pistols *Never Mind the Bollocks* («¡Qué cojones importa!»). Su título y la abundancia de tacos en el disco (la canción *Bodies* es especialmente fuerte) hicieron que Virgin y el grupo fueran acusados de obscenidad, pero las querellas no llegaron a prosperar. Para beneficio suyo, Branson se negó a repudiar al grupo y a esconderse tras tópicos pomposos sobre la libertad de expresión y la expresión artística. En lugar de esto, supo afrontar con gran dignidad todo el jaleo legal y los calificativos ofensivos con que le obsequió la prensa.

No puede decirse que los Sex Pistols y Mike Oldfield tengan mucho en común pero, para Virgin, los dos representaron papeles similares. *Tubular Bells* y *Never Mind The Bollocks* han sido dos álbumes que no sólo le han supuesto a Virgin ingresos por valor de millones de libras a lo largo de los últimos años, sino que también han colaborado a forjar la reputación de Virgin como empresa dispuesta a correr riesgos con artistas «difíciles» y a respaldarles con su confianza y estilo propio. ¿Quién sería el próximo?

A principios de los ochenta, Virgin volvió a encontrar la gallina de los huevos de oro al contratar a Boy George y su grupo Culture Club. Aunque ahora cueste imaginarlo, George, además de ser la estrella del pop con más éxito de esta década, fue tambien la más radical. Se trataba de un declarado homosexual transformista que disfrutaba emocionando a las chicas y confundiendo a los chicos, capaz de seducir a los padres y de irritar a los intolerantes al convertirse en una estrella enormemente popular en todo el mundo. Y, de nuevo, había sido Virgin quien le había proporcionado el apoyo y la infraestructura comercial necesarios para alcanzar el éxito artístico.

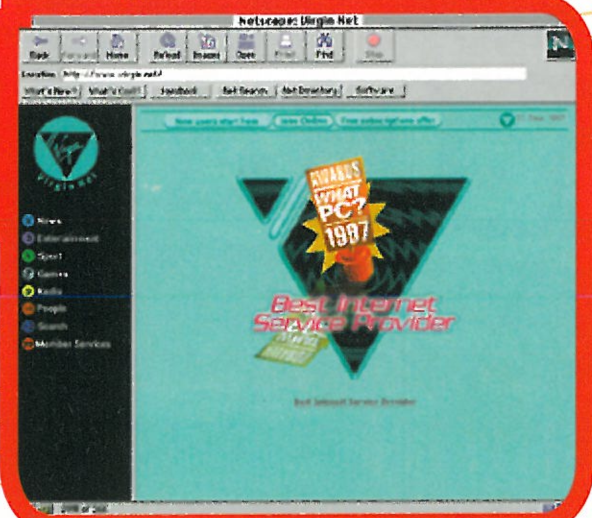
Los años ochenta fueron muy fecundos para Virgin Records, pero también fue la década en que el grupo empresarial empezó a expansionarse abandonando las actividades sobre las que se había fundado el imperio: la música y la venta al por menor. Branson vendió Virgin Records a Thorn-EMI en 1992 por 560 millones de libras y poco a poco fue despojando al grupo de sus negocios de venta minorista. Branson diversificó las actividades de la compañía y creó discotecas, una editorial, agencias de viajes, una marca de preservativos, una promotora inmobiliaria, emisoras de radio, películas, bebidas refrescantes y unas aerolíneas —Virgin Atlantic— que, tras muchas y cruentas batallas con British Airways, se han convertido en una de las principales compañías aéreas mundiales.



[1] Quizás el videojuego más popular de todos los tiempos, *Sonic* fue uno de los éxitos que ayudó a Virgin a promover la Mega Drive. [2] Le siguió *Virtua Fighter*, pero por aquel entonces Virgin ya había dado un paso de gigante.

1

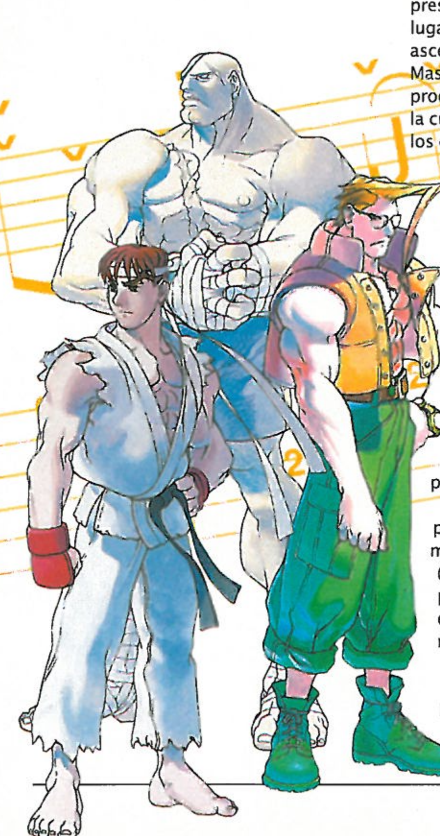

2

La última incursión de Virgin se ha producido esta vez en el ciberespacio y tiene todos los visos de conseguir tanto éxito como las otras aventuras que ha emprendido. Todo lo que toca se convierte en un triunfo. Todo menos los viajes en globo...

Casi todo el mundo reconoce que el éxito de Sega (con el Master System y la MD) se debió en gran parte a la inteligencia comercial y la actitud enérgica que tantos éxitos le habían reportado a Virgin en otras áreas

Virgin Games se estableció en 1983 al socaire del *boom* de la informática doméstica en Gran Bretaña que se produjo gracias a máquinas de 8 bits como el Sinclair Spectrum y el Commodore 64 y que luego seguiría con el hardware de 16 bits como ST y Amiga. Respaldada por una sólida marca y astutas estrategias de márketing, Virgin ha sido una compañía importante en la industria de los juegos desde el primer día. Sin embargo, no fue hasta 1988 — cuando la firma adquirió una empresa más pequeña llamada Mastertronic— que empezó a reclamar un lugar en el club de los elegidos de la industria del software, aunque su ascenso se debió más a la suerte que a la habilidad. Virgin compró Mastertronic porque esta compañía se había ganado la reputación de producir juegos buenos y baratos para ordenadores domésticos. Pero la cuestión es que, seis meses antes, Mastertronic se había hecho con los derechos para la distribución europea de una pequeña consola de 8 bits llamada Sega Master System.



En 1988, Virgin apenas era consciente de que existía tal elemento en el entramado de adquisiciones que había puesto en marcha. Sin embargo, en los cinco años siguientes —para sorpresa de todos— Europa se volvió loca por las consolas, con Sega, controlada por Virgin, a la cabeza. La continuación de la Master System, la Mega Drive, introducida por Virgin en 1989, sigue siendo la consola de más éxito que jamás se haya lanzado en Europa. Casi todo el mundo reconoce que el éxito de Sega se debió en gran parte a la inteligencia comercial y la actitud enérgica que tantos éxitos le habían reportado a Virgin en otras áreas. Así pues, resulta irónico que Virgin sea actualmente un fabricante comprometido con la PlayStation de Sony y que no contemple ni por asomo la fabricación de ningún producto para la Sega Saturn.

En 1991, Virgin vendió la parte de Sega que poseía a la misma Sega por 40 millones de libras. Fue un buen negocio se mire como se mire. Liberada de los nexos comerciales que la unían a un fabricante (y reforzada por una buena entrada de capital), Virgin consolidó su posición como editor de juegos independiente. Al cabo de un año, estaba compitiendo con el gigante americano Electronic Arts (la firma responsable de *FIFA Soccer*) por la supremacía en el mercado europeo de los videojuegos.

En la actualidad, Virgin desarrolla una amplia línea de productos PlayStation concebida para desempeñar un papel decisivo en la disputa con EA por el primer puesto de la industria del software de entretenimiento.

LANZAMIENTOS DE IMPACTO

Virgin ha entrado sin prisas en el mundo PlayStation y ahora que está instalada, no habrá quien la detenga. Desde ahora hasta finales de año, la firma tiene planeado editar cerca de 20 nuevos títulos, la mitad de los cuales se fabricará con los presupuestos de desarrollo de Virgin, mientras que la otra mitad correrá a cargo de empresas asociadas. No es de extrañar que los dos juegos que más expectación han despertado sean las continuaciones de éxitos clamorosos de Virgin como *Resident Evil* y *Command & Conquer*.

Resident Evil, de Capcom, sigue siendo uno de los mejores juegos creados para PlayStation. También es uno de los que más éxito ha conseguido, con unas ventas cifradas hasta la fecha en 500.000 unidades para Europa. Capcom no quiere revelar detalles sobre el trabajo que están realizando, pero se sabe que la nueva entrega saldrá en Japón en el primer trimestre de 1988 y en Europa poco después.

Red Alert, la continuación de *Command & Conquer*, ya se ha convertido en el juego de PC más popular de todos los lanzados en Europa; sus ventas están a punto de alcanzar el millón de unidades. Igual que hiciera con *C&C*, el fabricante Westwood Studios (el equipo con base en Las Vegas propiedad de Virgin) va a supervisar el juego para PlayStation. Entre sus objetivos está mejorar de manera ostensible el nivel de estrategia con la introducción de más acción adaptada a la consola, así como misiones especiales. Se espera que salga a la venta en noviembre.

Hellracer es otro juego que dará que hablar. Será la *opera prima* de Intersection, un nuevo equipo británico constituido el año pasado por Rob Smith y Jason Denton, dos de los programadores principales de *Wipeout*, el maravilloso título de Psygnosis. *Hellracer* es otro programa de carreras futurista vertiginoso que no te limita a correr por determinadas pistas, sino que te permite moverte con total libertad por toda la pantalla a velocidades supersónicas a través de ocho entornos 3-D espectaculares. El juego ofrece otro elemento de combate sabroso: varias patrullas de policía y otros pilotos tratan de echarte de la carrera a la fuerza.

Screamer 2, programado para este otoño, es otro juego de conducción que también ofrece cosas interesantes. Igual que *Red Alert*, ya ha sido un gran éxito para PC y de nuevo es Virgin quien se ha encargado de rediseñar la versión para Play-Station a fin de ofrecer aún más emoción y vueltas de campana.



[1, 2] *Hellracer* es otro título en el que Virgin ha puesto grandes esperanzas. Es un juego de carreras casi «aéreo», al estilo *Wipeout*. [3] *Ballblazer* también aparecerá el próximo otoño.

LANZAMIENTOS DE IMPACTO

TOP SECRET

Un título que combina la emoción de *Ridge Racer* con la conducción precisa de *F1*. Síguenos por todos los circuitos de este inolvidable juego de carreras de Sony... ¡esperaaa!

PORSCHE CHALLENGE

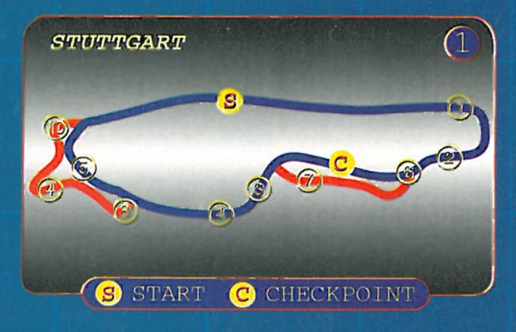


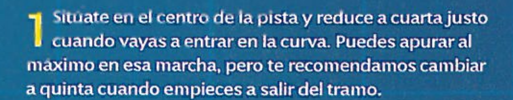
Al principio teníamos nuestras dudas acerca de *Porsche Challenge*.

«¿Un juego de carreras con un solo coche? Mmm... Bueno, por lo menos incluye siete pilotos diferentes con personalidad y estilos de conducción propios.» Por suerte, sus cualidades acabaron venciendo nuestras resistencias iniciales.

Hay un total de cuatro circuitos diferentes, todos ellos en versión larga, corta e interactiva. La versión larga incluye algunas de las zonas más difíciles del circuito, mientras que las pistas interactivas se caracterizan por alternar diversas rutas, de modo que hay que estar ojo avizor para descubrir qué accesos están abiertos o cerrados.

Para reducir la velocidad lo mejor es utilizar las marchas en lugar de los frenos. De vez en cuando te verás obligado a clavar los frenos, pero si sigues nuestras instrucciones llegarás a tomar las curvas con una suavidad tal que el mismísimo Damon Hill, campeón del mundo de Fórmula 1, estaría orgulloso de ti.



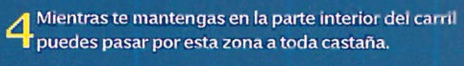


PISTA 1: STUTTGART CIRCUITO CORTO

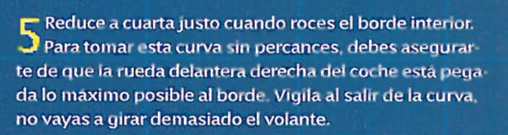
1 Sitúate en el centro de la pista y reduce a cuarta justo cuando vayas a entrar en la curva. Puedes apurar al máximo en esa marcha, pero te recomendamos cambiar a quinta cuando empieces a salir del tramo.

2 Si te sitúas en el centro de la pista antes de llegar a la primera curva puedes correr en quinta, a todo gas. Sin embargo, si estás en el extremo de una línea de coches, para evitar chocar con las protecciones tendrás que reducir a cuarta un par de segundos.

3 Aunque puedes pisar a fondo en todo este tramo, para evitar sorpresas desagradables reduce a cuarta y cambia enseguida a quinta; así lograrás controlar mejor el vehículo.



4 Mientras te mantengas en la parte interior del carril puedes pasar por esta zona a toda castaña.



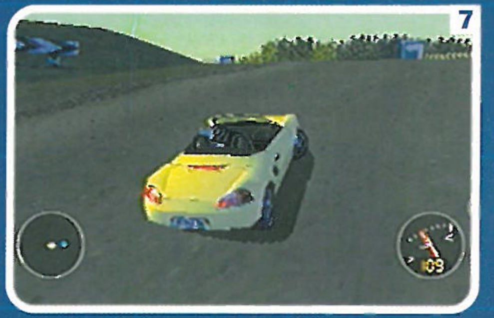
5 Reduce a cuarta justo cuando roces el borde interior. Para tomar esta curva sin percances, debes asegurarte de que la rueda delantera derecha del coche está pegada lo máximo posible al borde. Vigila al salir de la curva, no vayas a girar demasiado el volante.

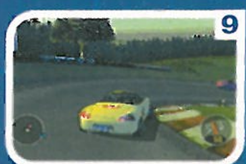

5


6

CIRCUITO LARGO

6 La primera curva del circuito largo está en lo alto de una colina, por lo que te encontrarás con ella súbitamente. Reduce a cuarta al tomarla y no cambies de marcha hasta que salgas de la siguiente.


7


9

7 Esta curva puede resultar muy peliaguda si se toma a todo trapo. Reduce a tercera y sitúate a la derecha en el primer giro, intentando colocarte en la parte interior de la carretera a la salida. Así evitarás salirte al campo circundante.

8 Pisa el freno a fondo y reduce a tercera. Si no... patinazo al canto.

9 Nos encontramos en la curva más cerrada de todo el recorrido. Si consigues reducir a segunda antes de alcanzarla, puedes dejar el freno

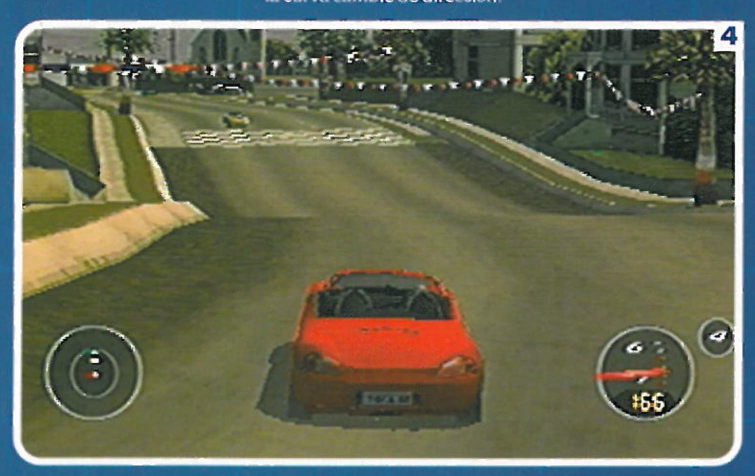


para el último momento. Aquí puedes utilizar el de mano, aunque como comprobarás, su uso requiere mucha práctica.

10 Este tramo se puede tomar a toda velocidad en cuarta. Si te metes por los márgenes de césped, te ahorrarás unos segundos

PISTA 2: EE.UU. CIRCUITO CORTO

1 Pon la quinta y manténla durante toda la curva, que es larga y abierta. Quédate a la izquierda de la línea blanca del lado izquierdo para pasar al derecho justo cuando la curva cambie de dirección.



2 Ataja por la acera y estáte al loro para dar un bandazo a la izquierda. Si te concentras puedes hacerlo a toda velocidad.

3 Sitúate en el centro de la pista y entonces reduce a cuarta para poder tomar la curva sin tener que frenar. Asegúrate de cambiar a quinta antes de salir de la curva.

4 Cuidado con la valla situada a la izquierda del giro antes de la pendiente descendente. Pégate a ella todo lo que puedas y a la máxima velocidad para estar en la línea correcta al llegar a la sección siguiente.

5 Para evitar el tranvía quédate a la izquierda. ¡Qué monada!

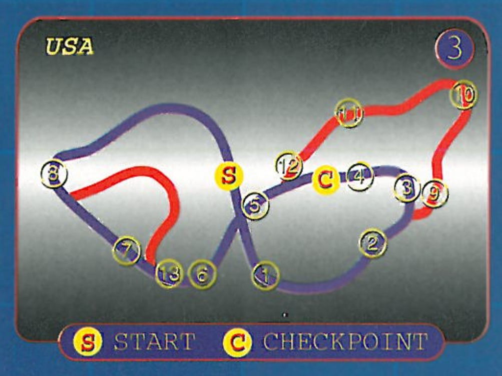
6 A mitad de la curva reduce a cuarta y cambia a quinta al salir.

7 Ve recto mientras estés en el aire para evitar un derrape al aterrizar.





8 Al salir del puente permanece en el centro de la pista y reduce a tercera al llegar a la curva. Una vez tengas la curva controlada, pon cuarta y al alcanzar la salida cambia a quinta. Cuidado, no pongas la quinta demasiado pronto o el coche no potencia suficiente para afrontar la subida.



CIRCUITO LARGO



9 Aunque la curva parece cerrada, puedes tomarla a toda pastilla si al hacerlo te sitúas a la derecha y luego giras rápidamente a la izquierda.

10 Pon el coche en cuarta y permanecer en la parte interior durante toda la sección.

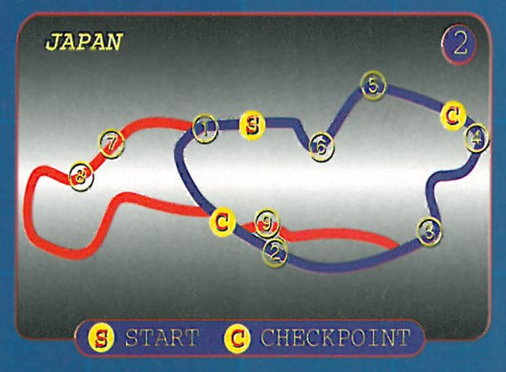


11 La pista se divide en dos carriles con árboles en el centro. Intenta situarte en la parte derecha del paseo, pero ve con cuidado y no te lleves por delante ningún árbol.



12 Para salir de este difícil giro sano y salvo debes poner el coche en segunda. Asegúrate de acelerar rápido una vez salgas de él, pues hay una hermosa recta para adelantar.

13 Manténte en cuarta desde la última curva y sigue así hasta llegar a la nueva sección de la pista. Si no quieres acabar hecho picadillo ni se te ocurra cruzar ese puente tan tentador.



PISTA 3: JAPÓN CIRCUITO CORTO



1 Ataja por la zona gris oscura a la izquierda y sigue por la curva ancha que viene a continuación a todo gas.



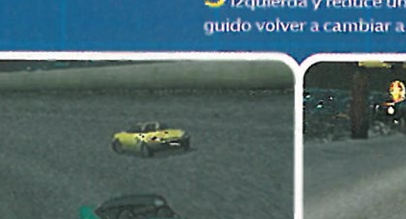
2 Debes recorrer toda esta zona con mucha precaución. No aprietes el acelerador hasta llegar al punto tres.

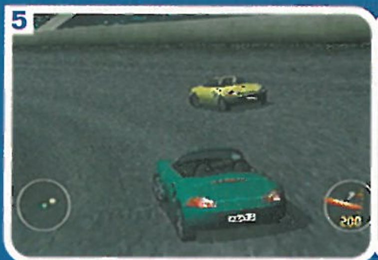


3 Quédate a la izquierda, entonces reduce a cuarta al llegar a la primera curva. Manténte en cuarta hasta adentrarte en la siguiente curva. Si ves que el coche empieza a derrapar reduce a tercera un par de segundos y aumenta las marchas a medida que vayas saliendo del embrollo.

4 Clava el freno y cambia a tercera en esta curva con ángulo a la derecha. Puedes probar el freno de mano si lo dominas.

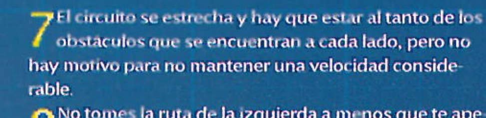
5 Para tomar esta curva a mucha velocidad sitúate a la izquierda y reduce un momento a cuarta para acto seguido volver a cambiar a quinta.





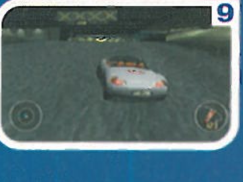






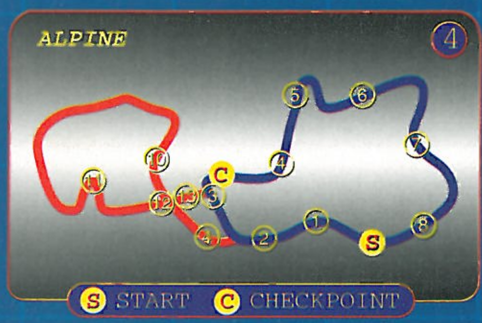
6 Difícilmente saldrás de aquí sano y salvo si no reduces a tercera. Luego lo mejor es que vuelvas a cambiar a cuarta al llegar a la curva con dirección a la izquierda.

CIRCUITO LARGO



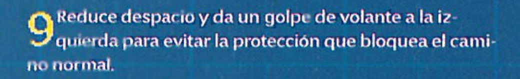
7 El circuito se estrecha y hay que estar al tanto de los obstáculos que se encuentran a cada lado, pero no hay motivo para no mantener una velocidad considerable.

8 No tomes la ruta de la izquierda a menos que te apetezca empotrarte a toda velocidad contra una sólida



pared de ladrillos. Para circular por la siguiente sección, que no es nada fácil, hay que reducir a cuarta.

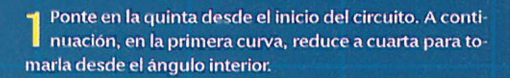




9 Reduce despacio y da un golpe de volante a la izquierda para evitar la protección que bloquea el camino normal.

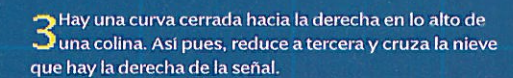
PISTA 4: ALPINA



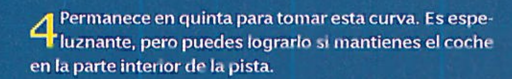


1 Ponte en la quinta desde el inicio del circuito. A continuación, en la primera curva, reduce a cuarta para tomarla desde el ángulo interior.

2 Aunque el siguiente tramo es muy sinuoso, puedes circular en quinta y a la máxima velocidad. Debes ir con cuidado y no cambiar la marcha demasiado rápido, ya que tu coche podría perder revoluciones.

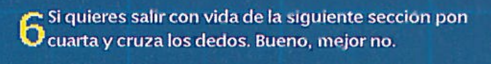


3 Hay una curva cerrada hacia la derecha en lo alto de una colina. Así pues, reduce a tercera y cruza la nieve que hay la derecha de la señal.



4 Permanece en quinta para tomar esta curva. Es espeluznante, pero puedes lograrlo si mantienes el coche en la parte interior de la pista.

5 Ésta es una de las pocas curvas del juego en las que deberás frenar con antelación. Comprueba que llevas la tercera marcha al llegar a la curva para evitar hacer trizas un faro. Una vez más, puedes usar el freno de mano, pero no recomendamos trompos.



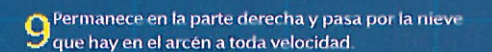
6 Si quieres salir con vida de la siguiente sección pon cuarta y cruza los dedos. Bueno, mejor no.

7 Toma la curva siguiente en quinta y mantén la marcha durante todo el trayecto.

8 Realiza el salto que hay a mano derecha manteniendo el coche orientado hacia la derecha. Esto debería asegurar un aterrizaje suave por el lado derecho de la curva.

CIRCUITO LARGO

9 Permanece en la parte derecha y pasa por la nieve que hay en el arcén a toda velocidad.



10 Debes cubrir este tramo de las montañas en cuarta. Si tienes la parte trasera del coche bajo control, puedes incluso llegar a poner la quinta de vez en cuando.

11 Esta curva tiene forma de U. Pon tercera y tómala pegándote tanto como puedas a la parte interior de ésta. Cuidado, porque la carretera se vuelve resbaladiza por esta zona.

12 Ni se te ocurra adelantar en el puente, pues es demasiado estrecho. No querrás rayar la carrocería, ¿verdad?

13 Cuando vuelvas al circuito corto toma la primera a la izquierda a toda velocidad y entonces reduce a tercera para adentrarte en la curva de la derecha.



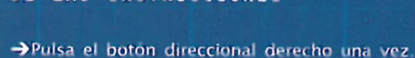


TOP SECRET

Nacho Hernández continúa su guía de *Soul Blade* instruyéndonos en el dominio de Heishirou Mitsurugi, Siegfried, Seung Mina y Li Long.

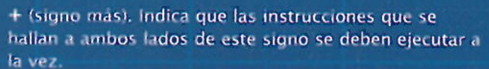
SOUL BLADE

CLAVES PARA LA INTERPRETACIÓN DE LAS INSTRUCCIONES



→ Pulsa el botón direccional derecho una vez.
← Pulsa el botón direccional izquierdo una vez.
↓ Pulsa el botón direccional inferior una vez.
↑ Pulsa el botón direccional superior una vez.

□ Pulsa el botón CUADRADO una vez.
△ Pulsa el botón TRIÁNGULO una vez.
✕ Pulsa el botón X una vez.
○ Pulsa el botón CÍRCULO una vez.



+ (signo más). Indica que las instrucciones que se hallan a ambos lados de este signo se deben ejecutar a la vez.
, (coma). Indica que las instrucciones a ambos lados deben ejecutarse una después de otra.

Las letras A, M y B señalan golpes altos, medios y bajos respectivamente.

N Indica posición neutral. Indica que no se debe pulsar ningún botón direccional.
AS Adversario en el suelo.
mC *Minor Counter*, es decir, contraataque leve.
MC *Major Counter*, es decir, contraataque severo.
RP Remate de pie. En la exposición de los combos de los personajes, la presencia de estas siglas entre paréntesis en medio de una secuencia de movimientos señala que el comando siguiente ejecuta un remate de pie.

Ataque pospuesto
Esta expresión matiza las instrucciones —contenidas en las tablas— para la ejecución de un ataque precedido de movimiento 3-D. Recomienda que, con fines tácticos, se pruebe a dejar pasar un segundo antes de pulsar el botón de ataque.
NOTA: Las secuencias de movimientos están escritas para el luchador que mira a la derecha. Cuando tu luchador mire a la izquierda, invierte los mandos.





HEISHIROU MITSURUGI
Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
↓ #+□	B	18	6	
↓ #+△	B	29	6	
↓ #+○	B	16	0	
↓↑□	M	44	6	Ataque pospuesto
↓↑△	M	38	6	Ataque pospuesto
↓↑○	B	29	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	15	0	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	30	6	Ataque pospuesto
↓↓□	M	44	6	Ataque pospuesto
↓↓△	M	38	6	Ataque pospuesto
↓↓○	B	29	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	15	0	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	30	6	Ataque pospuesto
□+✕		72		Agarre
△+✕		84		Agarre
□+✕ o △+✕		88		Agarre espalda
↓ #(N)□	M especial	25	7	Inicio agachado
↓ #(N)□ ↓+□	M especial B	25 38	7 5	Inicio agachado
↓ #(N)□ △	M especial M	25 51	7 3	Inicio agachado
↓ #(N)△	M especial	30	6	Inicio agachado
↓ #(N)○	M	30	0	Inicio agachado
□□	A A	15 15	5 5	
□□□	A A A	15 15 20	5 5 5	
□□↓□	A A B	15 15 38	5 5 5	
□□△	A A M	15 15 51	5 5 3	
→+□	A	17	7	
→+□ ↓+□	A B	17 38	7 5	
→+□ △	A M	17 51	7 3	
↘□	M	15	0	
↓+□	B	20	7	
←+□	A	56	9	
↙□	B	30	7	
△△	M M	18 18	5 5	
△△□	M M A	18 18 17	5 5 5	
△△□↓□	M M A B	18 18 17 38	5 5 5 5	

△ △ □ △	M M A M	18 18 17 51	5 5 5 3	
→+△	M	18	6	
↘△	M	30	6	
↓+△	M especial	29	6	
←+△	M	46	9	
→→#△	M	60	9	
→+○	M	35	0	
←+○	M	24	0	
←+○ △	M M	24 35	0	
↓+○	B	16	0	
↓+○ △	B M	16 46	0	
□+△	M M	39 57	5 3	
→→#□+△	M	75	9	
↓↘→				Avance agachado
↓↘→□	M especial	25	7	
↓↘→□ □	M especial B	25 38	7 5	
↓↘→□ △	M especial M	25 51	7 3	
↓↘→△	M especial	30	6	
↓↘→○	M	30	0	
←□+×		68		Contra ataque vert.
←□+×		50		Contra at.medio esp.
↘△		20		Remate de pie
→↘↓↙←△	Especial	180		No bloqueable
□+△+○				
←↙↓↘→+○	M	74 68	20 0 0 0 0 0 0 0	Critical Edge
□+△+○				
←↙↓↘→△+○	M		20 0 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

En Mitsurugi fuerza y rapidez alcanzan el equilibrio perfecto. La eficacia de sus contraataques lo convierten en uno de los luchadores más difíciles de batir.

Si ↘△ es mC sigue con □ □ □ (RP) ↘△

Si ↘△ es mC sigue con △ △ □ △ (RP) ↘△

Si ↘△ es mC sigue con ←+○ △ (RP) ↘△

Si ↘△ es mC sigue con ↓↘→○ (RP) ↘△

Si ↓↘→○ es mC sigue con □ □ □ (RP) ↘△

△ ↓+□ (N) □ △ (RP) ↘△

Si △ ↓+□ (N) △ es mC sigue con lo que quieras.

Si △ ↓+□ (N) ○ es mC sigue con □ □ □ (RP) ↘△

Si ↘□ es MC sigue con lo que quieras.

Si ↓↘→○ es mC sigue con →→#△ (RP) ↘△

Si ↓↘→○ es MC sigue con →→#□+△ (RP) ↘△

Estrategias

Ejecutados con habilidad sus golpes pueden resultar mortales. En *Major Counter*, muchos de ellos dejan al rival inconsciente durante unos segundos. Aprovéchalos para reunirlo con sus antepasados. Mitsurugi es el maestro de los contras, pero contrarrestar ataques en *Soul Blade* es difícil. Para encadenar ataques de diferentes alturas, prueba ↓+○ △, que se manifiesta como un barrido rápido a baja altura seguido de un estoque de altura media.

SIEGFRIED

Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
↓#+□	B	19	7	
↓#+△	M especial	34	8	
↓#+○	B	17	0	
↓↑□	M	44	8	Ataque pospuesto
↓↑△	M	36	8	Ataque pospuesto
↓↑○	B	25	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	25	7	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	35	8	Ataque pospuesto
↓↓□	M	44	8	Ataque pospuesto
↓↓△	M	36	8	Ataque pospuesto
↓↓○	B	25	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	25	7	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	35	8	Ataque pospuesto
□+×		64		Agarre
△+×		84		Agarre
□+× o △+×		56		Agarre espalda
↓□+×		36		Agarre
↓#(N)□	M especial	48	8	Inicio agachado
↓#(N)□ □	M especial B	48 46	8 8	Inicio agachado
↓#(N)△	M	35	8	Inicio agachado
↓#(N)○	M	21	0	Inicio agachado
□ □	A A	24 26	8 8	
□ □ △	A A M	24 26 58	8 8 10	
□↓□	A B	24 51	8 8	
→+□	A	38	8	
↘□	M	35/25	7	
↓+□	B	19	7	
←+□	A	68	12	
△ △	M M	22 31	8 7	
△ △ △	M M B	22 31 56	8 7 8	
△ △ ○	M M A	22 31 30	8 7 0	
△↓□	M B	22 54	8 8	
△ ○	M M	22 33	8 0	
→+△	M	57	9	
↘△	M	40/35/30	8	
↓+△	M especial	30	8	
←+△	A	19	0	
←+△ □	A A	19 19	0 0	
←+△ □ △	A A A	19 19 19	0 0 0	
↙△	M	57	9	
↙△ ←+△	M y lanzamiento	57 42	9 0	Combinación agarre
←←△	M	63	10	
←←△ △	M B	63 44	10 18	
→+○	A	34	0	
↘○ ○	M B	23 22	0 0	
↘○ ○ △	M B M	23 22 29	0 0 0	
↓+○	B	15	0	
↓↓○	A	46	0	
□+×	A	35	0	
→→□+△	M	80	12	
→△+○	M	25	0	
↘○ ○ ○ ○		5 5 5 5		Remate de pie
↓→+↓→△	Especial	157		No bloqueable
□+△+○				
→↓↘△+○	M	58 79	26 0 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

Siegfried es un luchador excepcional, pero uno de los más lentos de *Soul Blade*. El gran tamaño de su espada es un hándicap para realizar ataques rápidos. Sus combinaciones de estocadas no abruman especialmente por su variedad, pero posee una gran fuerza física y unos combos muy eficaces. Es muy hábil rematando al contrincante en el suelo. De esta manera, puede practicar el típico remate de pie ↘○ ○ ○ ○, el golpe →→ □+△ o la secuencia ←←△ △ (esta última es la más difícil de conectar).

Si↘△es MC sigue con→△+○y cualquier remate de los de arriba descritos
Si↘△es MC sigue con○y cualquier remate de los de arriba descritos
Si↘△es MC sigue con→+□cualquier remate de los de arriba descritos
↘○ ○ △→△+○y cualquier remate de los de arriba descritos
↘○ ○ △←←△ △y cualquier remate de los de arriba descritos
↘○ ○ △→+□y cualquier remate de los de arriba descritos
Si↘△es MC sigue con→+△y cualquier remate de los de arriba descritos

Estrategias
La ferocidad de los ataques de Siegfried se explica por la contundencia de su espada. Sin ella, sus golpes son más rápidos, pero no tan expeditivos:
El combo↘○ ○ △ se manifiesta como patada media, patada baja y cabezazo.
Esta secuencia de golpes deja al contrincante un poco aturdido; ése es el momento de utilizar un golpe de la tabla o un agarre. Aprende cómo se mueve tu rival y atácale con un cóctel del tipo ←←△ △ o →→□+△ cuando veas que no se cubre y que está cerca.

SEUNG MINA
Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
↓# + □	B	18	0	
↓# + △	M especial	34	7	
↓# + ○	B	13	0	
↓ ↑□	M	48	7	Ataque pospuesto
↓ ↑△	M	44	7	Ataque pospuesto
↓ ↑○	B	27	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	56	9	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	39	7	Ataque pospuesto
↓↓ □	M	48	7	Ataque pospuesto
↓↓ △	M	44	7	Ataque pospuesto
↓↓ ○	B	27	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	56	9	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	39	7	Ataque pospuesto
□+✕		65		Agarre
△+✕		73		Agarre
□+✕ o △+✕		76		Agarre por la espalda
↓# (N) □	M	40	6	Inicio agachado
↓# (N) △	M especial	40	7	Inicio agachado
↓# (N) ○	M	24	0	Inicio agachado
□ □	A A	26 24	7 7	
□ ○	A A	26 31	7 0	
□ □ □	A A A	26 24 32	7 7 7	
□ □ □ ○	A A A M	26 24 32 37	7 7 7 0	
□ □ □ ↓○	A A A B	26 24 32 32	7 7 7 0	
□ □ △	A A M	26 24 48	7 7 6	
□ □ ○	A A A	26 24 31	7 7 0	
□ →+□	A A	26 20	7 6	
□ →+□ □	A A A	26 20 22	7 6 6	
□ →+□ □ ○	A A A M	22 20 22 37	7 6 6 0	
□ →□ □ ↓○	A A A M	22 20 22 37	7 6 6 0	
→+□	M	23	6	
→+□ ○	M A	23 33	6 0	
↘□	M	56	9	
↓+□	B	16	6	
↙□	B	18	6	
△ △	M M	30 26	7 7	
△ △ △	M M M	30 26 60	7 7 9	
△ △ ↓□	M M B	30 26 38	7 7 8	
△ □	M A	30 54	7 7	
△ ↓□	M B	30 35	7 7	
△ ○	M A	30 31	7 0	
→+△	M	25	7	
→+△ △	M M	25 60	7 9	
→+△ □	M M	25 56	7 9	
→+△ ↓□	M B	25 38	7 8	
←+△	M	36	8	
←+△ ↓□+△	M M	36 75	8 16	
↘△	M	39	7	
↓+△	M especial	34	7	
→+○	M	34	0	
↓+○	B	13	0	
←+○	A	31	0	
↙○	B	23	0	
←→○	A	35	0	
→→#○	M	26	0	
→→○ ○	M M	26 29	0 0	
→→○ ○ ○	M M M	26 29 32	0 0 0	
□+△	M	28 28 28	4 4 4	
□+△ →+□	M A	28 22	4 6	
□+△ →+□ △	M A M	28 22 35	4 6 8	
□+△ □+△	M M	28 28 28 28 28 284	4 4 5 5 5	
↑□+△	M	50	5	
△+○	M	47	0	
↗△+○	M	35 35	3 3	
↘○		20		Remate de pie
↗□+△	Super	144		No bloqueable
□+△+○				
←←□+△	M	72 69	24 0 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

Seung Mina es una luchadora muy poderosa. Sus combinaciones en cadena la hacen una rival temible; su único problema es que las dimensiones de su bastón restan bastante velocidad a sus ataques. De todas formas, tiene varios combos muy interesantes.

Si →+○ es MC sigue con □+✕ o △+✕(RP)↘○
Si →+○ es MC sigue con →+□ □+✕ o △+✕(RP)↘○
Si ↘△ es MC sigue con →→#○ ○ (RP) ↘○
Si ↘△ es MC sigue con ↑□+△(RP)↘○
Si ↘△ es MC sigue con □+△(RP)↘○
Si ↘△ es MC →+□ ○(RP)↘○

Estrategias

Seung Mina es lenta, pero su bastón tiene una capacidad de destrucción que le permite romper las armas de sus contrincantes con facilidad. Utiliza los combos con diferentes terminaciones y cuando tengas al contrario al borde del ring, usa golpes repetitivos como □+△, o sorpréndelo con ↑ □+△. Las patadas de Mina son útiles para ofensivas.

LI LONG
Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
↓#+□	B	16	5	
↓#+△	M especial	29	6	
↓#+○	B	17	0	
↓↑□	M	42	6	Ataque pospuesto
↓↑△	M	40	6	Ataque pospuesto
↓↑○	B	22	0	Ataque pospuesto
↓↑↘□	M	40	5	Ataque pospuesto
↓↑↘△	M	35	6	Ataque pospuesto
↓↓□	M	42	6	Ataque pospuesto
↓↓△	M	40	6	Ataque pospuesto
↓↓○	B	22	0	Ataque pospuesto
↓↓↘□	M	40	5	Ataque pospuesto
↓↓↘△	M	35	6	Ataque pospuesto
□+×		70		Agarre
△+×		80		Agarre
□+× o △+×		70		Agarre espalda
↓#(N)□	M especial	36	5	Inicio agachado
↓#(N)△	M especial	50	5	Inicio agachado
↓#(N)○	M	26	0	Inicio agachado
□□	A A	15 15	6 6	
□□□	A A A	15 15 30	6 6 6	
□□↓□	A A B	15 15 31	6 6 6	
□□○	A A M	15 15 25	6 6 0	
□□↓○△	A A B M	15 15 24 51	6 6 0 11	
□△	A M	15 23	6 6	
□△○	A M A	15 23 31	6 6 0	
→+□	A	15	6	
→+□□	A A	15 15	6 6	
→+□□□	A A A	15 15 30	6 6 6	
→+□□↓○	A A B	15 15 24	6 6 6	
→+□□↓○△	A A B M	15 15 24 51	6 6 6	
→+□△	A M	15 23	6 6	
→+□△○	A M A	15 23 31	6 6 0	
↘□	M	40	5	
↓+□	B	16	5	
←+□	M	48	7	
↙□	B	21	6	
↓#□↑△	B M	16 31	5 6	
△△	M M	17 19	6 6	
△△△	M M M	17 19 35	6 6 6	
△□	M A	17 26	6 6	
△○	M M	17 39	6 0	
→+△	M	25	6	
→+△△	M M	25 31	6 6	
↘△	M	35	6	
←+△	M especial	14	3	
←+△△	M especial M	14 18	3 3	
←+△△△	M especial M M	14 18 18	3 3 3	
↓+△	M especial	29	6	
↙△	M	46	6	
←△□	B	31	6	
→→#△	M	56	7	
○○	A M	27 36	0 0	
○↓○	A B	27 24	0 0	
○↓□	A B	27 29	0 6	
→+○	M	40	0	
↓+○	B	30	0	
→→#○	A	49	0	
↓↘→△	M	36 31	5 5 5 5	
↓←+↓←				Dar la espalda
↓←+↓←△	M	31	6	
↓←+↓←△△	M M	31 31	6 0	
□+△	M M	29 47	5 6	
←□+×		60		Contra patada alta
↘○				Remate de pie
↙△+○	Súper	130		No bloqueable
□+△+○				
→→#□+△	M	67 69 20	0 0 0 0 0 0 0	Critical Edge

Combos

Por velocidad, resistencia y poder de sus golpes, Li Long es muy valioso. Sus combos son espectaculares, pero no hay que menospreciar la capacidad de sus golpes normales en *mC* para dejar a tu rival sin defensas por instantes; aprovechalo para hacer tuyo el combate.

Si □□○↓#□(N)○ es MC sigue con □+△
Si →+△△ es mC sigue con lo que te de la gana
Si ↘□ es MC sigue con ↘□□+△
Si ↘□ es MC sigue con ←+□
Si ↘□ es MC sigue con □□↓○△
Si ↘□ es MC sigue con ↓#□(N)○(MC) □+△
Si ↘△ es MC sigue con →+△△(RP)↘○
Si ↘△ es MC sigue con →→#△(RP)↘○
Si →→#△ es MC sigue con □□○(RP)↘○
Si ←+△△△ es mC sigue con lo que te de la gana

Estrategias

Como has podido ver, Li Long tiene una de las listas más largas de combos. Lo mejor de todo es que se pueden entremezclar para crear combinaciones más vistosas y letales. Los golpes son perfectos tanto para atacar como para contraatacar. Para sorprender al contrario, prueba con □+△, uno de los más rápidos y poderosos. Si éste se cubre, ejecuta ↘ □. En *MC* deja a tu rival a tu merced. Uno de los golpes más desconcertantes consiste en darse la vuelta con ↓←+↓← y seguir con un ataque relámpago de baja altura. Entonces puedes optar entre rematar o repetir la vuelta de nuevo hacia el contrincante y esperar a que éste se acerque para pulsar ↓←+↓←△△. No olvides tampoco utilizar el golpe en carrerilla →→○, que castigará a tu rival con un barrido rápido y contundente.

feedback, *PlayStation Magazine*, Ediciones Zinco, Aragón 182, 9.ºA. 08011 Barcelona



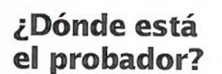
En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

El eslabón perdido

PlayStation ha alcanzado un éxito rotundo. Incluso hay muchos aficionados que se han comprado una segunda consola y que conectan las dos máquinas para poder pasar horas y horas disfrutando de un gran juego con sus amigos. Pero ¿qué oigo? Sony está animando a los diseñadores a no incluir la opción de enlace en sus juegos y está retirando su respaldo a productos oficiales PSX como el cable de conexión; en su lugar, predica las maravillas de la pantalla partida (por lo visto, la pantalla partida es el futuro de los juegos). Sin embargo, si un título como *Micro Machines* permitiera la opción de enlace habría sido mucho más jugable. Además, ¿por qué no podemos tener ambas opciones? Sony ha retirado una del mercado y me parece que nos debe una explicación.

Andrés Carrasco
(Oviedo)

Con toda franqueza, no debe haber tantos aficionados que se hayan decidido a comprar otra PlayStation sólo para jugar con títulos que permitan la opción de enlace. Por otro lado, no hay ninguna prueba de que Sony esté disuadiendo a los diseñadores de incluir esta posibilidad en sus nuevos programas. Sony no dicta cómo se tienen que diseñar los juegos. Está claro que los títulos de pantalla partida para dos jugadores están adquiriendo mayor popularidad, simplemente porque es una forma más práctica de que puedan jugar varias personas a la vez.





Si *Micro Machines* permitiera la opción de enlace sería mucho más jugable.

¿Dónde está el probador?

Ya sé que las demos dependen de las empresas de software, pero, ¿podéis explicarme cómo no se dan cuenta de que los dos métodos de promoción más efectivos son las buenas críticas y las demos? Si voy a gastarme alrededor de 7.000 pesetas en un disco quiero probarlo antes. Hay juegos que tienen una presentación excelente y que en algunas revistas obtienen una puntuación muy alta, pero ¡ay si los hubiera probado antes! Los distribuidores se excusan argumentando que las demos disuaden a los compradores. ¡Pues mira, no haber producido semejante chapuza! Si los fabricantes creen que un juego no es lo bastante bueno para amortizar la producción de la demo correspondiente, ¡no pretenderán que paguemos 7.000 pesetas por él!

David Fuertes
(Salamanca)

David, las demos siguen siendo un asunto espinoso para muchos editores, aunque poco a poco están adoptando tu punto de vista. Por la cartas que recibimos, sabemos que muchos de vosotros decidís comprar un juego después de probarlo en una demo, en una tienda o por un amigo. Está claro que si la demo refleja la calidad del juego la gente se lo compra. Publicar las demos en una revista es gratis, el único gasto para los editores es el trabajo de los programadores. Cuestión de días.

LA HIPÓTESIS DE ANA

Tengo la impresión de que el mareo del que habla Sara Herranz en su carta publicada en *feedback* de *PSM* 9 lo provocan sobre todo los juegos con perspectiva en primera persona que te sumergen en escenarios muy envolventes pero toscamente decorados.

No es un problema de la consola PlayStation, pues a mí me sucede lo mismo con títulos de este estilo para PC. A mi entender el malestar surge por una discordancia entre los mensajes que le llegan al cerebro: estás sentado cómodamente pulsando con frenesí los controles del pad, mientras tus ojos te hacen creer que tu cuerpo deambula por un entorno claustrofóbico, laberíntico y repetitivo. Tu cerebro no es capaz de asimilar estos mensajes contradictorios y es entonces cuando aparecen los mareos.

Mi marido sostiene que ver a tu personaje todo el tiempo en pantalla reduce la sensación de mareo. Desde luego, nosotros no hemos tenido ningún problema con *Fade to Black* o *Tomb Raider*. También hay que decir que jugamos con *Wipeout* desde diferentes perspectivas: mi marido tiene el coche visible y yo no, pero ninguno ha sufrido mareos. Mi teoría es que es el interminable desfile de muros de fondo con el mismo grabado el que desencadena el problema.

Se han llevado a cabo algunos estudios a fin de explicar este fenómeno. En una de estas investigaciones se utilizó el llamado «tambor optocinético» para provocar nauseas a los voluntarios. También conocido como Máquina de Mareos de Stern, este artilugio consiste en un bidón a rayas que rota alrededor de una persona inmóvil hasta inducirle el mareo. Creo que no hace falta continuar.

Espero que en un futuro próximo juegos mejor diseñados y con un fondo más sofisticado acabarán con el problema. De momento, títulos como *King's Field*, dotados de una gran jugabilidad, producen una resaca bastante molesta. Racionar el tiempo de juego y no «caminar» todo el rato durante las partidas puede que ayude.

Jóvenes inexpertos, permitidme que parezca una abuela dandos un consejo: no juguéis nunca con este tipo de programas a primera hora de la mañana después de una noche loca; mejor optad por un título de aventuras donde no haya demasiado movimiento.

Ana Gómez
(León)

Tu carta rebosa sabiduría, Ana. ¡No jugar a *Doom* si se tiene el estómago revuelto o dolor de cabeza! En realidad, los juegos de perspectiva en primera persona, ya sean carreras de coches, *shoot 'em up*, etc., afectan a las personas de diferente manera. Por ejemplo, algunos usuarios se sienten algo mareados en la primera vuelta de *V-Rally*, mientras que otros se pueden pasar horas al volante y acabar tan frescos como una lechuga.
Eso dicen ellos, claro...



Suscr

A PlayStation Magazine y participa en

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a ***PlayStation Magazine*** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco, S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º: ....
Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco, S.A.**

Firma del titular

................, a .... de .... de 199 ....
(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 BARCELONA
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Oddworld, Hoverboard!, Rally Cross, Actua Golf 2 y Kurushi

Edicion Oficial Española

PlayStation Magazine

ANÁLISIS
PARAPPA THE RA
ALL STAR SO
TEST DRIVE: OFF R

La revist

íbete

sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Un juego completo de *PaRappa the Rapper* y una funda oficial de Sony PlayStation



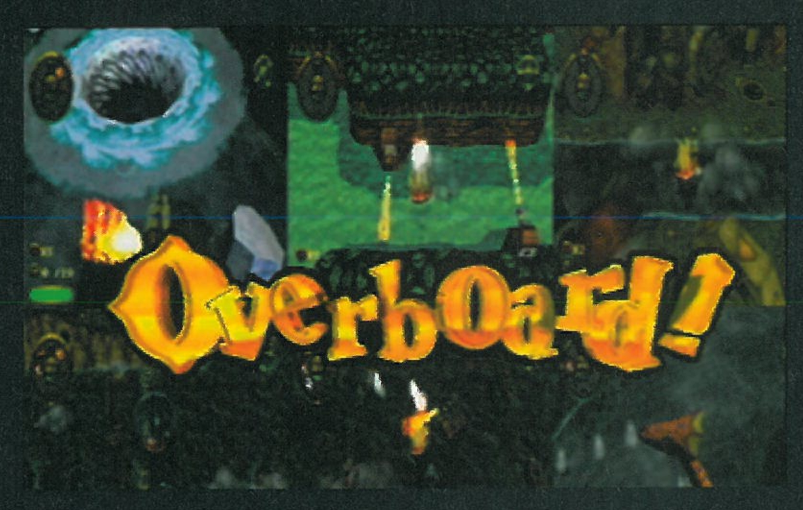
Sorteo el 1 de enero de 1998

Edición oficial española de **PlayStation** Magazine

PlayStation y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. ™

Overboard!

¿Quieres convertirte en un pirata propio de una novela de Emilio Salgari? Empieza pegándole fuego al sofá donde tu cuerpo se revuelve perezoso y embárcate en *Overboard!* a la búsqueda de tesoros escondidos. ¿Te mareas, dices? Pues los peligros de *Kurushi, Rally Cross* y *Hercules* no son moco de pavo... Bueno, siempre te queda la elegante serenidad de *Actua Golf 2.*



■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Rompecabezas
■ PROGRAMA	Demo jugable

En su modalidad para un jugador es uno de los títulos para PlayStation más originales; en el modo multijugador tal vez se erija en el mejor juego en el mercado. Tus objetivos son descubrir un tesoro escondido, conquistar puertos lejanos y matar a cuantos malos asomen su cabeza por la pantalla... o por lo menos ocasionarles un terrible dolor de cabeza.

La demo te pone al mando de uno de los galeones más pequeños del juego y se te encomienda la misión de conquistar tantos puertos como puedas. Empiezas sólo con un cañón, pero si navegas entre los reforzadores, tu arsenal se ampliará con misiles, lanzallamas y rayos.

Un consejo: no te interpongas en la trayectoria de los lanzallamas de mar o de tierra. Si por desgracia alguno de ellos te alcanza y un incendio amenaza con destruir tu embarcación, la única posibilidad que tienes de apagarlo es navegar a través de una catarata. De lo contrario... a cultivar algas. Para conseguir energía extra en el mar, rescata a los marineros náufragos. Toda una novedad.

■ Controles

↑ **A todo gas**

↓ **Giro cerrado**

← **Doblar a la izquierda**

→ **Doblar a la derecha**

✕ **Fuego (con tres cañones) a la derecha**

○ **Fuego (con tres cañones) a la izquierda**

L1 **Mapa**

L2 **Cambio de arma**

R1 **Aceleración**

R2 **Cambio de arma**

■ Características adicionales

Si utilizas un multitap pueden combatir hasta cinco jugadores en una de las diez zonas especiales. A medida que avanza la partida es posible mejorar la embarcación, hasta el punto de que se puede empezar con una barca y acabar con un galeón volador. Con ocho tipos de armas diferentes, barcos voladores y más peces asesinos que en *Pirañas*, es probable que *Over-board!* te tenga enganchado por mucho tiempo.

■ Información adicional

Lee el *PrePlay* de *Overboard!* en este mismo número. Si no tienes suficiente, consulta el *Primer contacto* de *PSM 9*, donde entrevistamos al productor del juego. Publicaremos el *PlayTest* de *Overboard!* tan pronto como Psygnosis suelte esa copia con la que no se cansan de jugar. Hasta entonces, decide tú qué puntuación merece.





La única manera de deshacerse de las fragatas voladoras es lanzando un misil.

1


2


[1] Increíble pero cierto, el mapa muestra exactamente tu posición en el océano. [2] Al recoger cajas, puedes encontrarte toda clase de maravillosos reforzadores. Nuestros preferidos son los lanzallamas, ideales para abrasar a los enemigos. Contempla cómo saltan los marineros del barco atacado, mientras éste se va a pique.

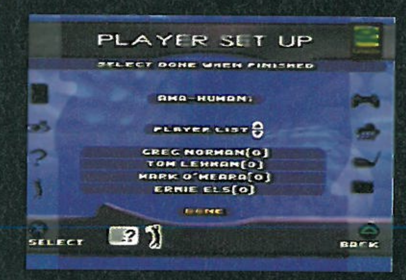
Actua Golf 2

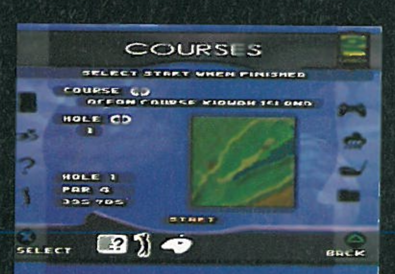


EDITOR	Arcadia
GÉNERO	Simulador de golf
PROGRAMA	Demo jugable

El pasado mes de julio se celebró en Troon, Escocia, el Open Británico, el campeonato de golf más importante del mundo. Si te quedaste entonces con las ganas de asestarle un buen golpe a la pelota, ahora tienes la oportunidad de perderte por los hoyos de *Actua Golf 2*.

En la redacción de *PSM* hemos pasado muchas horas de emoción y nervios salvando la Tierra de marcianos traviesos, practicando los combos más espectaculares o fundiendo los neumáticos de bólidos supersónicos. Después de tanto ajetreo no hay nada más relajante que agarrar una bolsa de palos y darse un garbeo por un campo de golf. En respuesta a las críticas a su versión anterior, Gremlin ha maquillado los gráficos e incluido nuevas opciones de circuitos. Si quieres examinar el juego entra en la opción «*fly-by-hole*» y juzga tú mismo la calidad de sus gráficos. El juego parece difícil, pero si te acostumbras a los controles acabarás discutiendo de *eagles*, *albatros* y *bogies* como lo haría Severiano Ballesteros.





Las pantallas de opciones son de fácil comprensión, aunque en la demo sólo podrás activar algunas de ellas.

Controles

Para ajustar un lanzamiento

L1 **Mueve el encuadre por encima del jugador hasta ofrecer una perspectiva aérea**

L2 **Desplaza hacia abajo el encuadre hasta ofrecer un primer plano del jugador**

R2 Cuando la línea de trayectoria de la bola no esté activada, pulsa el botón R2 para visualizar el panel de categoría de los hoyos. Cuando la línea de trayectoria de la pelota esté en pantalla, pulsa el botón R2 para visualizar el mapa de hoyos, tipo de palo, tipo de golpe, distancia de bandera, número de golpe y distancia de trayectoria.

R2 + ← o → **el mapa de hoyos gira en el sentido de las agujas del reloj o al revés.**

SELECT **Opciones de juego**

START **Pausa**

Cuando estés satisfecho con tu punto de mira pulsa X para visualizar la línea de trayectoria de la bola.

Cómo golpear

La línea de trayectoria determinará el punto de aterrizaje y la distancia que cubrirá la pelota. Para cambiar la dirección de la línea, pulsa ← y → Presta atención al color de la línea.

Blanco	**Alineado con el hoyo**
Amarillo	**Sin alinear**
Naranja	**Hay un obstáculo, pero hay bastantes probabilidades de superarlo**
Rojo	**Obstáculo insuperable**

ⓧ Cuando creas tener la dirección adecuada, prepárate para darle a la pelota. Si pulsas una vez X, comienza el *swing*. Vigila el indicador de energía, situado en la esquina inferior de la pantalla; cuando juzgues que la energía es la apropiada pulsa X y la línea girará y se dirigirá al comienzo. Si pulsas X una vez el indicador de energía ha sobrepasado la mitad de la barra golpearás la pelota hacia la izquierda.

En cambio, si pulsas el botón X demasiado pronto obtendrás un golpe con efecto (con desviaciones hacia la derecha). Para retomar un golpe, elige un Mulligan en lugar de continuar en el momento en que la pelota se encuentra parada.

Características adicionales

El juego completo tiene seis recorridos, tres reales y tres de fantasía, pero si esto te sabe a poco, puedes tomar hasta 18 hoyos de los recorridos para crear el tuyo propio. Si tienes un multitap, puedes jugar contra otros tres contrincantes en una variedad increíble de estilos de juego, desde *skins* a *foursomes*.

Información adicional

La ambientación del juego es magnífica. Una vez más, nuestro consejo es que le eches una ojeada a las pistas, des un par de golpes y nos hagas llegar tu opinión sobre el juego.

1


2


3


[1] La trayectoria de la pelota. Mueve esta línea para guiar la pelota hasta donde quieras que aterrice. En esta imagen puedes apreciar que la línea está pensada para sortear los árboles. Si pulsas arriba o abajo en tu D-pad puedes elegir la distancia que cubrirá la pelota. [2] El punto de salida. Un golpe corto y seco y la pelota se escurrirá suavemente en el hoyo. [3] *Actua Golf 2* te hace pagar muy caros tus errores.

En el CD

Kurushi





Si así parece complicado, espera a jugar. Aunque todo es acostumbrarse...

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Rompecabezas**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

En España hay unos 100 juegos para PlayStation entre los que elegir, una bagatela en comparación con los 870 disponibles en Japón. Podrías tener la impresión de que te estás perdiendo algo grande, pero piensa que la mayoría son títulos *manga* bastante dudosos, simuladores de carreras de caballos o juegos de Mah Jong. Si un programa vale la pena, seguro que llega a España, y si no da la talla, deberá conformarse con los escaparates de Tokio.

A principios de este año, cuando se lanzó *Kurushi* en Japón llamó la atención por su originalidad. En vez de recoger bloques, como en *Tetris* o *Super Puzzle Fighter II*, aquí hay que detonar unos bloques y guardar otros.

Si estás ansioso por jugar vete leyendo las instrucciones, ya que es un juego bastante complejo. Si no puedes esperar, aquí tienes unas pautas de emergencia. Debes cerciorarte de que todos los bloques negros caigan al final de la pasarela. Todos los demás hay que destruirlos colocando una carga en el recorrido. Si detonas una pieza verde pulsando el botón triángulo, destruirás todos los bloques colindantes. Si se destruye un bloque negro, se pierde una fila de bloques de la pasarela, lo que dificulta un poco el juego. Si pierdes más de dos filas, es mejor que tires la toalla.

No es fácil dominarlo, pero recuerda que *Kurushi* recompensa a los perseverantes con muchos momentos de gran emoción.

■ Controles

↑ Hacia los bloques

↓ Alejamiento de los bloques

← Izquierda

→ Derecha

Aumenta la caída de bloques

Haz explotar los bloques colindantes tras destruir uno Verde.

Suelta la carga y luego detona.

■ Características adicionales

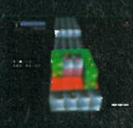
Como en la gran mayoría de los rompecabezas, no hay muchas opciones. Existe una modalidad de dos jugadores donde se lidian los bloques por turnos. Si te aburres con los bloques verdes y grises, elige entre cinco texturas diferentes. ¡Ah!, y el sonido es magnífico.

■ Información adicional

Kurushi sale a la venta este mes. Para más información, consulta el *PrePlay* en este mismo número. Si necesitabas un pretexto para saquear las reservas de oro del banco del tío Gilito, ya lo has encontrado. Se llama *Kurushi*.

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan haz *reset* y cárgalos de nuevo.

Esta maravillosa captura de *Kurushi* se aprecia mucho mejor con un microscopio atómico.



Rally Cross

Dos de los irresistibles coches que se pueden pilotar en este simulador de carreras de rally.

■ EDITOR	**Electronic Arts**
■ GÉNERO	**Aventura de acción**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Los videojuegos son como los autobuses, ¿no crees? Te sale barba esperando a que aparezca la clase de juego que te gusta y de repente surgen dos de golpe. Todavía no habíamos asimilado el ciclón *V-Rally* cuando nos llegó un ejemplar de una revista americana con un artículo sobre *Rally Cross*. A diferencia de *V-Rally*, que se pasa de realista, *Rally Cross* tiene un estilo cercano al de los dibujos animados por sus gráficos grandes y macizos y una suspensión que hace un ruido escalofriante cuando derrapas en las curvas. La magnífica conducción del coche ayuda a hacer de este juego una experiencia muy entretenida. ¡Pero cuidado con girar demasiado suave o acabarás tragándote una roca! Lo mejor es que te acostumbres a derrapar en las curvas para luego dar volantazo en dirección contraria.

La demo te ofrece la oportunidad de dar un par de vueltas en la primera pista. En el juego completo es posible correr por seis pistas diferentes con seis variaciones para cada una (versiones A, B, C normales y marcha atrás).

■ Controles

← Giro a la izquierda

→ Giro a la derecha

Acelerar

Frenar

Marcha atrás

MIrar de atrás

L1 Reducir marchas

L2 Inclinar el coche a la izqda.

R1 Aumentar las marchas

R2 Inclinar el coche a la dcha.

■ Características adicionales

En la versión completa de *Rally Cross* hay seis pistas, quince coches y multitud de opciones.

■ Información adicional

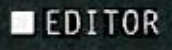
Rally Cross obtuvo un siete sobre ocho en el *PlayTest* de *PSM* 8. Una alternativa razonable a *V-Rally*.



No creas que vas a pasarte todo el tiempo en tierra. Hay que aprender a conducir por los aires.



Hercules





■ EDITOR	**Sony**
■ GENERO	**Plataformas en pseudo 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo**

Disney se lanza a la aventura de las consolas con el juego de una película. El vídeo de la demo tiene muchos fotogramas de la película y el juego y revela cómo ambos proyectos se realizaron paralelamente. Sus respectivos equipos creativos compartieron ideas y el llamado «motor de guante eje Z de *scroll* forzoso» (como seguro que ya sabes lo que significa, no nos entretendremos en explicártelo).

Hercules es un juego de plataformas al estilo de *Crash Bandicoot* cuyo protagonista es un cachas con tupé que entra y sale de la pantalla siguiendo un ruta predeterminada.

■ Características adicionales

Es la primera vez que un juego de Disney incorpora fotogramas reales de la película. De regalo, *Hercules* incluye dos canciones del film, *Zero to zero* y *A Star is Born*. Esperamos que estas canciones superen las tonadas empalagosas a las que nos tienen acostumbrados.

■ Información adicional

En *PSM* 9 publicamos el *PrePlay* de este título. Estamos ansiosos por recibir el juego para hacer el *PlayTest* correspondiente.

EL MES QUE VIENE

F1 '97


Rapid Racer


Fantastic Four


Shadow Master


Roscoe McQueen


Hercules


Nuestro disco del próximo número es la fastuosidad digitalizada. A las demos de *F1 ´97* y *Rapid Racer* —dos obras cumbre del género de carreras— hay que añadir la acción trepidante de algunos títulos de plataformas de primer orden. ¿Que no se puede pedir más? Espera a ver las demos de *PSM* 12.



En el CD

Game Over



¡EN EXCLUSIVA PARA PSM!

El análisis más completo y la única demo jugable de F1 ' 97. Una vez más, estamos en la pole position.



EnRÓLate con nosotros

Acompáñanos en nuestra travesía por el género de rol. Final Fantasy VII *está en el horizonte.*

El despertar del coloso

V-Rally, Nightmare Creatures, Premier Manager '97... *La Europa continental empieza a despuntar como potencia productora de juegos.*

Examinamos

Oddworld, Toshinden 3, Kurushi, Lost World, Kick Off '97 *y muchos más*



¿Qué clase de mente es capaz de diseñar un juego como *PaRappa The Rapper*? Pues una con una formación musical y mucho sentido del humor. Conoce a Masaya Matsura, el creador del juego para PlayStation más estrafalario.

MASAYA MATSURA

¿Te ha sorprendido el éxito de *PaRappa*?
Siempre creí que funcionaría bien, aunque no dejaba de ser un riesgo. Al principio se editaron 30.000 unidades del juego en Japón, pero enseguida se dispararon las ventas y se alcanzaron las 750.000 unidades. Se vendió más que *Resident Evil* en un periodo de tiempo similar. Mucha gente se ha comprado una consola PlayStation sólo para poder jugar a *PaRappa* y parece ser que el 40% de los jugadores son mujeres.

También ha conseguido algunos galardones, ¿verdad? Debes estar orgulloso de ellos.
Sí, claro, en 1996 ganó el Premio Especial del Jurado CECA y también el Premio Especial de Jurado Japan Software. Pero también me gustan los comentarios que hace la gente corriente sobre el juego. El productor de *Crash Bandicoot* (Jason Rubin) me dijo que le encantaba y el otro día iba caminando por la ciudad y oí a unos colegiales cantando algunas de las melodías del juego. Me costó un poco distinguirla, pero cuando me di cuenta de que era una canción de *PaRappa*, me alegré mucho.

Son canciones bastante pegadizas. ¿Habéis pensado en sacar algún sencillo con canciones del juego?
Sí, en Japón vamos a producir algunos temas que salen en el juego. Para empezar vamos a lanzar un sencillo y esperaremos a ver cómo funciona antes de publicar otros.

¿Cómo surgió la idea de crear *PaRappa* para la PlayStation?
Antes de que *PaRappa* fuera ni siquiera un proyecto, yo ya trabajaba en la producción de CD-ROM interpretando y escuchando música. Un día se me ocurrió *PaRappa* y, de todas las compañías a las que fui, Sony fue la que más receptiva se mostró con la idea. Además, PlayStation parecía el formato más adecuado para el juego.

¿Por qué se llama *PaRappa* el protagonista?
En realidad proviene de ese tipo de ruido de fondo que a menudo se usa en la composición de piezas musicales, esa especie de sonido pa-ra-pa-pa que aparece como ritmo de fondo de casi todas las canciones, sobre todo de las de rap.

«el otro día iba caminando por la ciudad y oí a unos colegiales cantando algunas de las melodías del juego. Me costó un poco distinguirla, pero cuando me di cuenta de que era una canción de *PaRappa*, me alegré mucho»

¿De qué otros juegos PlayStation eres fan? ¿Hay algún juego que te haya influenciado?
Me gusta jugar en casa y creo que de todos los títulos a los que he jugado, *Philosoma* es mi favorito. Pero en realidad no hubo ningún juego que me influenciara. Creo que *PaRappa* es original, es el primer juego de aventura musical. Es único.

Sí que lo es, pero imaginamos que saldrá más de una imitación. ¿Te molestaría?
No, sería halagador que alguien intentara copiar lo que yo he creado y espero que se hagan más juegos como *PaRappa*. La cuestión es si estarán a su altura.

¿Cómo llegaste a la industria de los videojuegos?
Acabé mis estudios universitarios de Sociología Industrial, pero enseguida decidí que no quería ser un asalariado. Así se les llama en Japón a los que tienen un empleo de nueve a cinco y llevan trajes y corbatas todo el día. Mi hermano es un asalariado y mi padre también, pero yo tenía claro que no quería seguir sus pasos. Así que en 1983 formé un grupo llamado PYS.S y hasta la fecha ya hemos sacado nueve álbumes. Luego empecé a trabajar en la producción de CD-ROM por interés personal y de ahí pasé a los videojuegos. A mis padres les preocupaba que hubiese escogido el camino equivocado, pero creo que ahora están contentos.

Entonces, ¿cómo te definirías, como músico o como productor?
Ambas cosas. No voy a dejar de hacer música y seguiré tocando instrumentos y componiendo canciones, pero también voy a continuar con los juegos y los CD-ROM.

¿Habrá una segunda parte de *PaRappa*?
Ya estamos trabajando en una continuación que va a incluir una opción para dos jugadores.

¿La música será diferente?
Sí, pero por el momento no os voy a decir cómo será. Lo que sí os puedo revelar es que no vamos a utilizar más música rap.

«Sería halagador que alguien intentara copiar lo que yo he creado y espero que se hagan más juegos como *PaRappa*. La cuestión es si estarán a su altura»

¿Hay otros juegos de los que te guste su música?
Me gusta *Wipeout 2097*. Su música *tecno-dance* es buena.

¿Entonces podemos pensar que en el próximo *PaRappa* va a haber sonido *tecno-dance*?
Si queréis...

¿Qué otro tipo de música has escuchado últimamente?
He escuchado el último álbum de Skunk Anansie y son muy buenos.

¿Quién sabe?, a lo mejor su música es la que aparece como fondo en la continuación de *PaRappa*...
No.



KONAMI XXL SPORTS SERIES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Vive toda la emoción del deporte rey

PlayStation PAL

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

KONAMI

KONAMI XXL SPORTS SERIES

EL ÚLTIMO GRITO EN SIMULADORES DE FÚTBOL

PlayStation™









Los mejores juegos para tu consola

Proximamente..... Castlevania Symphony of the night



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35